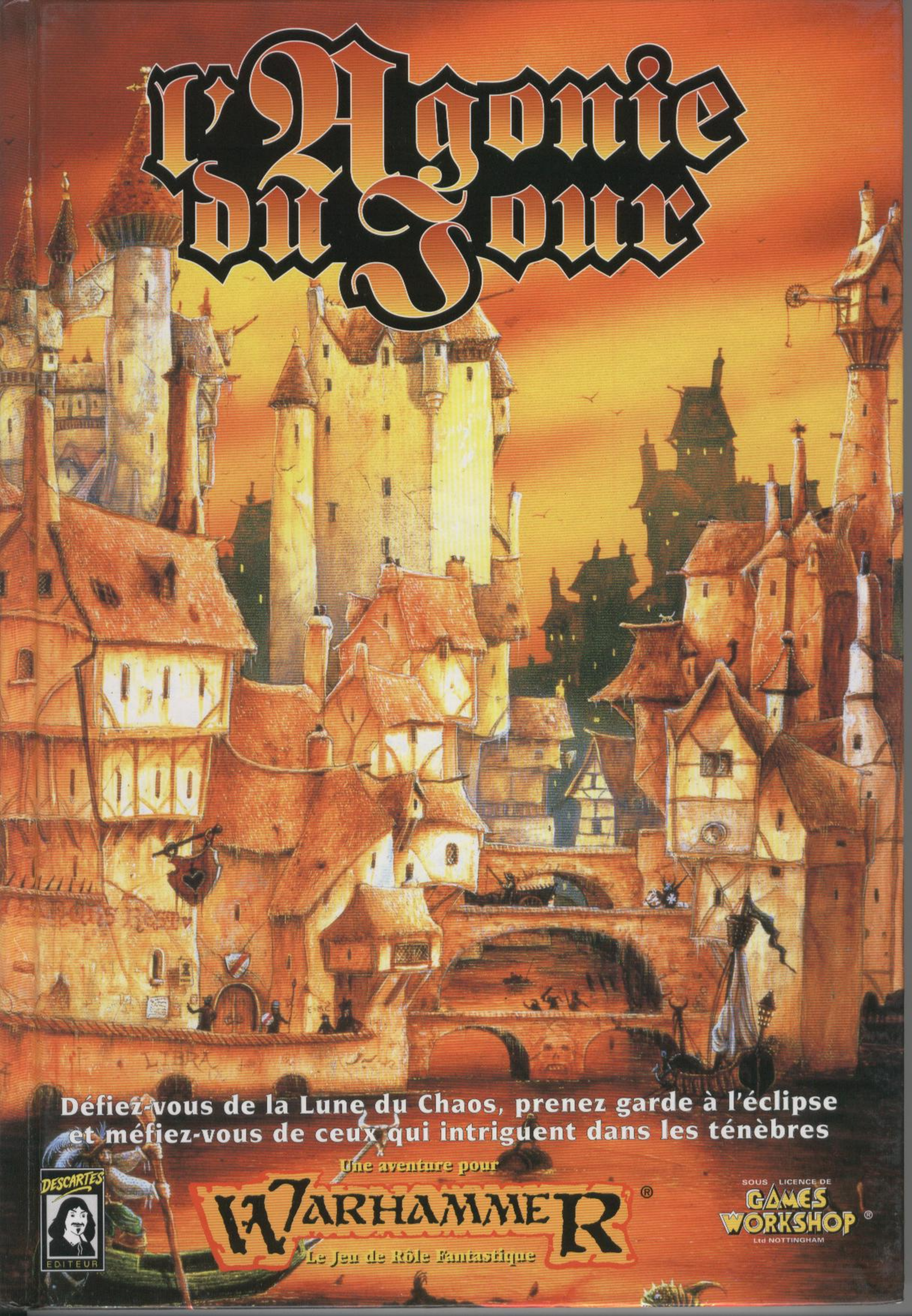
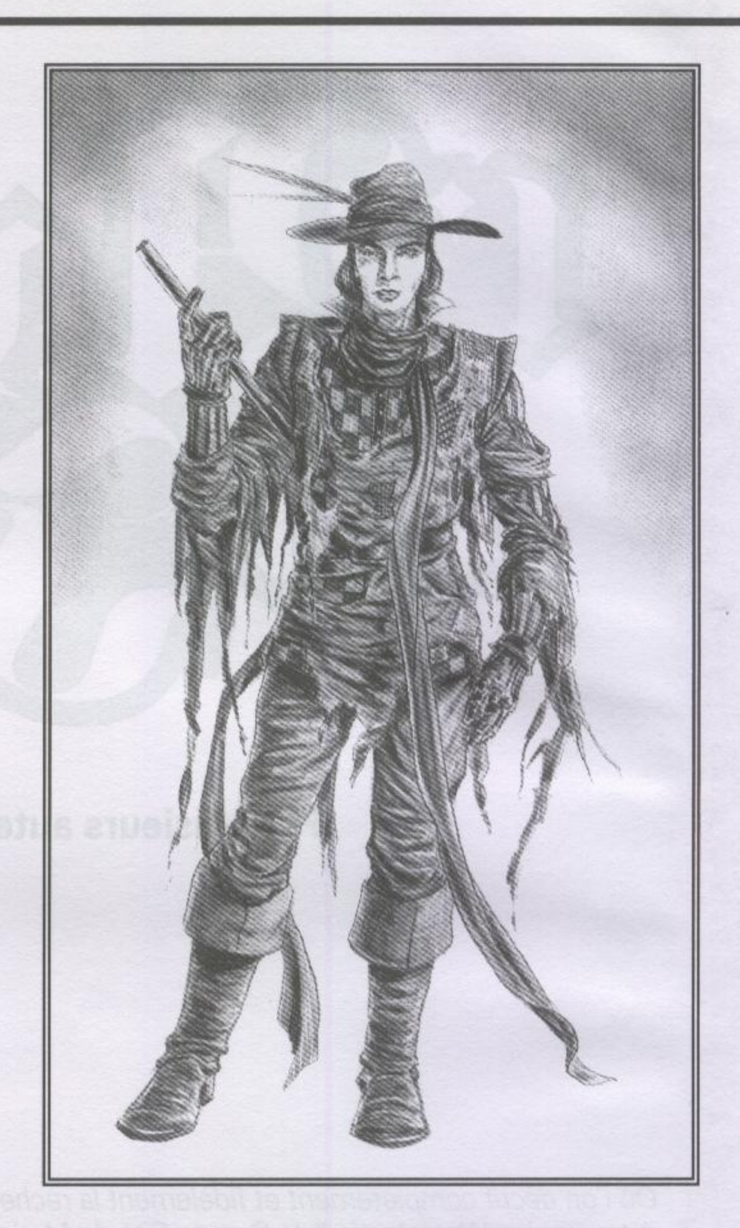

l'Agonie du Jour
Défiez-vous de la Lune du Chaos, prenez garde à l'éclipse
et méfiez-vous de ceux qui intriguent dans les ténèbres
Une aventure pour
WARHAMMER®
Le Jeu de Rôle Fantastique
DESCARTES
EDITEUR
SOUS LICENCE DE
GAMES WORKSHOP®
Ltd NOTTINGHAM

L'Agonie du Jour

Une Aventure pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique



Auteurs : Lea Crowe, Lief Eriksson et Stefan Karlsson, Phil Masters, Sandy Mitchell, Chris Pramas, Anthony Ragan, Andrew Rilstone, James Wallis, Ken et Jo Walton

Illustrations intérieures : Pete Knifton, Russ Nicholson, Tony Ackland

Éditeurs : Andrew Rilstone, Phil Masters et James Wallis

Cartes et plans : Jonathan Green
Maquette intérieure : James Wallis
Illustration de couverture : John Blanche
Maquette de couverture : Rob Silk

Coordination du projet : Andrew Rilstone
Matériel additionnel : James Wallis
Relecteurs : Milla Cameron, Joseph Saul et Andrew King

Traduction : Dominique Perrot
Rewriting et adaptation : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak
Supervision de la version française : Henri Balczesak
Réalisation, maquette : Guillaume Rohmer avec la collaboration de la S.A.R.L. IN ÉDIT
Titre original : The dying of the light

Édition française par :
JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Sous licence de :
GAMES WORKSHOP Ltd.

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Édition et dépôt légal Février 1997
ISBN : 2-7408-0138-6

Table des matières

Pour ce qui est de la Lune du Chaos, il me faut dire ceci. Dans mes jeunes années, j'ai vu l'Éclipse de Soleil et le regard de Mórrslieb qui noyait, au milieu du jour, les terres de ténèbres et de chaos. Le Monde se taisait et retenait sa respiration et tous doutaient de vivre jusqu'au lendemain. Car c'est seulement quand l'ombre de Mórrslieb couvre le sol que Zahnarzt le Désincarné peut revenir sur Terre.

Mais les ténèbres sont passées et Zahnarzt n'est pas revenu. Comme ils sont étranges et désordonnés les mouvements de Mórrslieb que j'ai étudiés sans répit depuis ce jour. Je crains que les tours et détours de sa route ne m'aient tourné la tête et je ne sais toujours pas quand l'Éclipse reviendra. Priez Sigmar que ce ne soit pas de votre vivant.

Mais si mon livre devait franchir les siècles, entendez alors mon avertissement : prenez garde à l'Éclipse, défiez-vous de la Lune du Chaos et surtout redoutez le retour de Zahnarzt.

Maintenant, en ce qui concerne les parties intimes des Serpents...

extrait de "Une Théorie du Chaos" par Ludwig Mandelbrote

Introduction

Bienvenue !

L'Agonie du Jour est la première aventure créée par Hogshead Publishing pour **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**. Elle combine enquête, combat, suspense, surnaturel et Chaos en une course contre la montre prenante et excitante qui devrait vous tenir en haleine pendant plusieurs semaines de jeu.

Cette campagne est destinée à des aventuriers dans leur deuxième ou troisième carrière ; la participation d'un Estudiant ou d'un Lettré facilitera les choses et au moins un des aventuriers devra être capable de lire. Les six Personnages Joueurs prédéfinis sont idéalement adaptés. Si vous préférez utiliser vos propres PJ, il est peut-être nécessaire de modifier légèrement les rencontres d'introduction.

L'Agonie du Jour se divise en plusieurs chapitres et un prologue. Chacun représente un scénario distinct, un problème ou incident particulier que les PJ auront à traiter. Toutefois, divers indices et éléments de liaison positionnent chaque chapitre dans l'histoire globale. Le Maître de Jeu devra donc lire l'ensemble du livret et comprendre l'intrigue générale et les rôles des différentes factions de PNJ avant de commencer l'aventure. Les joueurs ne devraient pas lire plus loin que la fin de cette ligne. Si vous lisez ceci, vous êtes allés trop loin.

Cette aventure n'interdit pas les remaniements : les MJ qui souhaitent allonger la saga avec d'autres chapitres, supprimer ou réécrire certains de ceux existants sont libres de le faire. Mais chaque étape de la campagne contient d'importants personnages et éléments d'intrigue et vous devrez veiller à ce que ces chaînons restent présents d'une manière ou d'une autre si vous décidez de modifier le cadre dans lequel ils s'inscrivent.

Diriger l'Aventure

L'Agonie du Jour est une course contre la montre mais son chronométrage et son calendrier ont, en fait, été laissés dans le vague. Le jeu de rôle, c'est avant tout une histoire excitante, pas seulement des résolutions de problèmes ou des respects de délais. Fixer définitivement un calendrier des événements impliquerait, qu'en toute probabilité, les personnages reviendraient trop tôt à Marienburg, ce qui saboterait le suspens final, ou trop tard pour sauver la ville.

Si le MJ parvient à convaincre ses joueurs qu'il n'y a pas de temps à perdre et à installer un sentiment grandissant d'urgence permanente sans jamais vraiment chiffrer le compte à rebours avant l'éclipse, il préserve alors la tension et l'excitation de l'aventure. Par chance, l'événement clé dépend de la trajectoire subtilement imprévisible de la Lune du Chaos, ce qui peut fournir bien des excuses aux imprécisions du calendrier.

La durée du voyage à travers les Wastelands dépend des compétences et de la chance de l'équipe, mais l'aller devrait prendre une dizaine de jours, peut-être un peu moins. Les PJ peuvent espérer faire bien mieux au retour par la grand-route, mais des conditions hostiles et les machinations de leurs divers ennemis s'acharneront à les retarder et ils mettront un peu plus d'une semaine à rentrer.

Les aventuriers devraient démarrer en pensant disposer de trois semaines, avec peut-être un ou deux jours de plus. S'ils se débrouillent particulièrement bien et foncent sans faiblir à travers tous les obstacles, alors ils pourraient rentrer à temps pour régler d'abord un ou deux problèmes ; s'ils se laissent souvent retarder, ils ne devraient revenir à Marienburg que terriblement pressés par le temps, ce qui leur permettra encore de vaincre mais sans pouvoir se reposer ou se rééquiper. Ne mettez en scène le retour de Zahnarzt avant celui des personnages que si ceux-ci se sont montrés lamentablement inefficaces pendant l'aventure et que vous vous sentez prêt à continuer votre campagne de **WJRF** dans un monde où Marienburg n'existe plus.

Atmosphère

L'Agonie du Jour doit absolument se jouer dans une atmosphère appropriée. Plusieurs chapitres comprennent des notes qui expliquent le ton à donner à tel ou tel segment et comment l'obtenir, mais le MJ doit arriver à créer un climat général pour l'aventure : une idée de Souffrance pour le bien commun qui ne surprendra pas des héros de JRF.

Les PJ ne verront d'abord dans cette aventure qu'une simple formalité : aller chercher un vieux bouquin chez un vieil érudit de Marienburg. Les événements leur donneront tort encore et encore. La pluie s'abattra sur eux ; ils patauderont dans la boue et le froid ; ils seront confrontés à d'énigmatiques PNJ, à des cultes étranges, à d'anciens alliés gagnés par le Mal ou la folie et à des monstres hideux. Ils devront peut-être revoir leurs idées sur le Chaos et les mutants. Et, surtout, ils devront passer beaucoup de temps avec le PNJ le plus désagréable jamais créé (probablement) pour **WJRF**. Et ils feront tout cela, ni pour la gloire ni pour l'argent, mais seulement parce qu'ils sont des héros. Bien sûr, il s'agit du Vieux Monde macabre et périlleux et personne n'y prêtera attention... mais c'est cela être un héros.

Les joueurs peuvent se sentir maintenus sur des rails, propulsés de confrontation en confrontation sans réelles décisions de leur part. À vous de leur faire sentir que seul le Destin les entraîne ainsi et non les rédacteurs de l'aventure ou votre style de maîtrise du jeu. Pour ce faire, le mieux est de les laisser s'écarter du chemin tracé, flâner ou s'arrêter quand ils le veulent. Rappelez-leur que le temps joue contre eux et le désastre que représenterait un échec, mais ne les forcez jamais à faire quoi que ce soit contre leur volonté. Jetez-les ensuite dans la prochaine rencontre au moment où ils s'y attendent le moins.

Attribution des Points d'Expérience

Quand et avec quelle générosité accorder les Points d'Expérience est un paramètre laissé à la discrétion du MJ. Le plus simple, et sûrement le plus juste, est de les attribuer à la fin de chaque chapitre, mais le MJ peut préférer les distribuer plus souvent par plus petite quantité. C'est une aventure musclée qui comporte nombre de combats et autres sources de problèmes et les joueurs devraient apprécier toutes les opportunités d'améliorer leur personnage en cours de route.



L'attribution des Points d'Expérience devrait se faire suivant la méthode standard (**WJRF**, p. 90-91). Certains chapitres ne demandent que peu de combat qu'il est possible de doser pour limiter les problèmes ; dans d'autres, il sera plus intelligent et efficace pour les PJ d'éviter l'affrontement ; parfois même ils devront se décider à fuir. L'expérience vient récompenser le bon jeu de rôle, la ruse tactique, une utilisation ingénieuse des compétences et la protection des passants innocents, avec la même générosité qu'elle rétribue l'équarrissage des monstres.

Personnages prédéfinis

Cette aventure s'accompagne d'une bande de PJ aventuriers prêts à l'emploi, dotés des compétences et expérience appropriées ; ils sont destinés à être utilisés par des joueurs qui ne disposent pas déjà de personnages adéquats. De plus, si un aventurier-type devient brusquement nécessaire (pour être utilisé par un joueur dont le PJ habituel est perdu, mort ou blessé ou comme PNJ volant à la rescousse des PJ), le MJ peut choisir de piocher dans cette liste.

Marienburg et les Wastelands

Les Wastelands constituent une nation indépendante à l'ouest de l'Empire. Ce plat pays, marécageux et balayé par les vents, s'étend depuis l'orée de la forêt de Reikwald à l'est jusqu'aux premières hauteurs des Pâles Sœurs à l'ouest, des marais de Grootmoers à la mer. Il abrite une population de 150 000 âmes dont 90 % vit à Marienburg, le plus grand port du Vieux Monde. Le reste s'éparpille dans les marais et les landes et essaye de subsister en travaillant cette terre misérable.

La majeure partie des Wastelands est désolée, déserte et complètement inhospitalière. Selon les rumeurs, elle abriterait des tribus d'Orques, de Gobelins, d'Hommes-Bêtes, de mutants et de Fimirs et, hors des deux grandes routes qui la traversent (une vers Gisoreux, l'autre vers Middenheim) et du trafic fluvial sur le Reik, bien peu de gens s'y aventurent.

Marienburg, par contre, est un port cosmopolite grouillant d'activité, construit sur une collection de grandes et petites îles reliées par des ponts dans l'estuaire que forme le Reik en plongeant dans la Mer des Griffes. Au contraire des autres cités du Vieux Monde, le mètre carré est terriblement précieux et les constructions préfèrent pousser vers le ciel que s'étaler au sol.

Les parcs et les places ouvertes sont rares sur une terre aussi convoitée et même les ponts s'encombrent de maisons et de boutiques alors que des nuées de bateaux attachés ensemble forment d'immenses radeaux amarrés entre les îles et sont utilisés comme entrepôts ou résidences. Les bâtiments s'étagent en surplomb au-dessus des rues étroites et la rumeur prétend qu'il existe des réseaux de tunnels sous la ville, construits par des personnes avides d'espace mais préférant conduire leurs affaires sans témoins.

Histoire

Les premières constructions de cet endroit remontent à des milliers d'années. Avant même l'ascension de la race humaine, les



Elfes avaient bâti une ville appelée "La Forteresse de la Pierre d'Étoile sur la Côte de Sable". Ils en furent chassés au cours de leurs guerres contre les Nains et le site resta abandonné pendant des siècles. Les légendes racontent que la cité fut reconstruite à l'époque de Sigmar Heldenhammer par un grand chef de guerre nommé Marius. Après avoir vaincu les monstres qui infestaient les marais et marécages environnants, il bâtit sa capitale parmi les ruines elfes et la baptisa Marienburg, la cité de Marius.

Pendant les siècles qui suivirent, ce qu'on appelait désormais la Baronnie de Westerland devint un port prospère. En 2150, les Elfes des Mers revinrent à leur vieille capitale et le Baron Matteus van Hoogmans leur permit de reconstruire leur ancienne forteresse. Aujourd'hui quelques centaines d'Elfes des Mers habitent encore cette ville à l'intérieur de la ville. En 2302, le dernier Baron de Westerland périt pendant l'Incursion du Chaos et sa lignée avec lui. Plutôt que d'accorder le titre à une des maisons nobles et montrer un favoritisme qui lui vaudrait des rancœurs, Magnus le pieux préféra décider que la ville serait désormais gouvernée par un conseil réunissant les chefs des plus grandes maisons marchandes de la cité.

Durant les décennies suivantes, le conseil accrut progressivement son pouvoir, leva ses propres impôts et ses propres troupes. La province resta nominalement membre de l'Empire jusqu'en 2429, date où elle fit formellement sécession. Le nouvel Empereur, Wilhelm, qui n'avait hérité de son prédécesseur que des coffres vides, ne put réellement s'y opposer. Lui, qui avait montré son mépris pour le Westerland (Pays de l'Ouest) en le surnommant Wastelands (Terres Incultes), dut reconnaître cette province comme nation indépendante.

Aujourd'hui, Marienburg est le plus grand port du Vieux Monde et sa position en fait un lieu privilégié de rencontre et de commerce entre l'Empire, la Bretonnie, Norsca et Kislev et même l'Estalie, l'Arabie et Albion. Il est admirablement relié aux royaumes voisins par route, mer et fleuve (voir **Mort sur le Reik**, pour plus d'informations sur le trafic fluvial et le commerce du Vieux Monde).

On peut trouver ici des représentants de chaque race ou nation et la rumeur proclame que si quelque chose existe, et qu'importe sa rareté, alors un marchand fortuné réussira, soit à se le procurer à Marienburg, soit à trouver quelqu'un qui sait où l'obtenir, ou bien se fera rouler en achetant sa copie parfaite.

La vie de la cité

Les Marienbourgeois sont des gens pratiques et rusés qui considèrent la vie de façon très terre à terre et voient dans leur ville le fer de lance d'une nouvelle révolution, une révolution qui se fera par le commerce et non par la guerre. Ils accordent beaucoup d'importance à la mode mais préfèrent le flair à la flamboyance.

Le style les impressionne plus que l'argent : dépensez-en beaucoup autour de vous et vous n'obtiendrez que l'attention de ceux qui songent à vous en séparer. Les Marienbourgeois regardent leurs compatriotes des Wastelands comme des rustauds campagnards indignes même de leur mépris.

La ville est gouvernée par un conseil central élu par les quartiers, les guildes et les temples. Son bureau exécutif se recrute dans les plus riches familles de Marienburg. Il est dirigé par le Staadtholder, Luitpold van Raemerswijk, mais chacun sait que le Conseil et lui ne sont que des hommes de paille et que le véritable pouvoir se trouve à la Bourse d'Import-Export des Wastelands, un marché aux titres et aux matières premières où se prennent les véritables décisions. Les décrets du Conseil de la Cité sont mis en œuvre par une vaste bureaucratie complètement corrompue qui prend aussi en charge les douanes, les impôts, la police, la santé publique, l'entretien des canaux et des digues ainsi que la direction de l'armée et de la flotte des Wastelands.

Les défenses de Marienburg valent celles d'autres grandes villes : ses murs sont hauts de sept mètres et sa garde est discrètement omniprésente. La force de la loi frappe un peu au hasard mais quelques Guilders dans la bonne main vous assureront une surveillance attentive de votre commerce par la milice, ou une ignorance distraite si c'est ce que vous souhaitez.

La monnaie officielle est le Guilder qui contient autant d'or qu'une Couronne d'or impériale et représente une valeur équivalente, à Marienburg tout au moins. Presque tous les types de pièces sont acceptés en ville. La langue commune des Wastelands est le Reikspiel mais il est parlé avec un accent prononcé, à la fois plat et saccadé. Les principaux cultes de la ville sont ceux de Manann, et plus particulièrement de son avatar Rijkstrum, le dieu du Reik inférieur, de Sigmar et de Handrich, le dieu des marchands et du commerce.

La réputation de centre commercial de la ville est justifiée : la plupart des marchandises sont ici 5 % moins chères que le prix indiqué dans les règles de **WJRF** (à l'exception des produits agricoles — les Wastelands ne sont pas réputés pour leur agriculture) et aussi plus abondantes d'un cran : le *fréquent* devient *banal* et rien n'est *rarissime* à moins que le MJ n'en décide autrement.

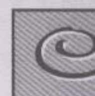
Les Elfes des Mers ne sont qu'un exemple des multiples communautés vivant à l'intérieur de la ville ; les murs de la cité renferment nombre d'autres enclaves et ghettos, tout un échantillonnage de microcosmes issus des cultures et races du monde entier. On parle ici toutes les langues. Les fugitifs et les exilés peuvent facilement trouver un nouveau foyer loin du pays au sein des diverses cultures de Marienburg. Cela fait aussi de la ville un endroit dangereux à explorer, surtout après la tombée du jour : certaines communautés tiennent beaucoup à leur tranquillité.

Mise en scène de la ville

Vous ne trouverez pas de carte de Marienburg dans cet ouvrage, ni de description complète de la ville. L'aventure a été écrite d'une manière qui ne les rend pas nécessaires. Les fans zélés pourront consulter les articles publiés de façon intermittente dans le magazine *White Dwarf* (numéros 118-135), les autres préféreront attendre la sortie de l'aide de jeu sur Marienburg qui est en préparation.

Pour le moment, considérez que tout ce que peuvent vouloir les PJ est accessible à Marienburg : il y a des temples pour tous les dieux, des maisons pour presque chaque guilde et des boutiques, affaires, hôtelleries, auberges et distractions de tous genres et tailles. Des cultes comme la Main Pourpre (de *La Campagne Impériale*) ou d'autres groupes apparaissant à l'occasion d'aventures précédentes seront représentés dans la cité, si vous souhaitez ainsi distraire vos PJ.

N'hésitez pas à improviser des rencontres à Marienburg ou à introduire de nouveaux personnages ou des éléments de couleur locale sur l'inspiration du moment — vous vous apercevrez que plus vous détaillez le décor d'une scène, mieux les joueurs y réagissent et l'intègrent dans le jeu.



Prologue

Une cité mal lunée

Ce chapitre met en place les événements qui conditionnent le reste de l'aventure. Il introduit les thèmes principaux qui sous-tendent l'intrigue : l'éclipse imminente, le retour de Zahnarzt, la bibliothèque secrète et la venue de Muuthauwg, le Héraut Silencieux. Si vous avez l'intention de jouer un personnage dans cette aventure, vous savez que vous ne devriez plus lire ce livret, alors arrêtez donc.

Avant de jouer cette aventure, le MJ doit lire la totalité de l'aventure et se familiariser avec les descriptions des principaux PNJ, de Zahnarzt et Muuthauwg, de la Confrérie des Lecteurs Illuminés et de la Fraternité de l'Oublié, données en Appendice. Toutefois, prenez soin de ne pas fournir trop d'informations trop tôt à vos aventuriers.

N'hésitez pas à improviser des événements aléatoires et autres diversions tout au long de ce prologue. Un pickpocket fait les poches de vos aventuriers ou un marchand bretonnien leur lance un défi à boire. Plus vous rendrez Marienburg réelle à vos joueurs et plus agréable sera ce chapitre.

Commencer l'aventure

Quand l'aventure démarre, les aventuriers sont en chemin pour Marienburg où ils doivent rendre visite à un érudit âgé appelé Kunz Vogelgesang.

Si vous utilisez les personnages prédéfinis, ou un groupe comprenant un Estudiant ou un Érudit, la chose est facile à mettre en place. Suldrek (ou votre propre érudit) a récemment revu un de ses anciens maîtres, Veit Pogner de Nuln (ou d'ailleurs). Si vous êtes un de ces MJ qui aiment lire des textes à ses joueurs, vous pouvez alors utiliser ce qui suit :

> L'automne s'achève et les sabots des chevaux qui tirent votre voiture résonnent tels des vagues lointaines alors que les bêtes trottent sur les épais entassements de feuilles mortes qui gisent en travers de la route. Vous traversez la forêt de Drak Wald pour aller à Marienburg. Ce n'est pas le voyage le plus excitant que vous ayez entrepris mais c'est l'un des plus faciles et un hiver dans la chaleur et l'hospitalité de Marienburg semble bien préférable aux forêts, bateaux ou souterrains où vous pourriez vous geler les os.
>
> C'est (Suldrek) qui vous a mis sur ce coup — ou plutôt son ancien maître Veit Pogner. Vous l'avez rencontré à (Nuln) où il essaye de finir d'écrire l'œuvre de sa vie. Il a un besoin désespéré d'un texte particulier, extrêmement rare, "Un Exposé Véritable et Honnête du Pays de Lustrianie" par Karl Sergent, et croit que l'ouvrage peut être obtenu par l'intermédiaire d'un de ses contacts, Kunz Vogelgesang, qui poursuit des recherches en astronomie à Marienburg.
>
> Mais le vieil érudit est complètement dévoré par les rhumatismes et il a confié cette simple course à (Suldrek) et à vous. En échange, il donnera à (Suldrek) une lettre d'introduction auprès d'un érudit d'Altdorf qui pourrait devenir un utile protecteur pour toute votre équipe et il paiera cinquante Couronnes d'or à chacun d'entre vous — à la livraison. Ce n'est pas énorme mais l'homme n'est pas riche et le travail ne devrait pas être difficile. Vous savez où vit Vogelgesang ; vous avez pour lui une lettre d'introduction de Pogner et vous sentez presque l'odeur de la mer et le goût des bières réputées de Marienburg. Un hiver dans la vieille cité n'est pas à négliger : un peu de confort, de civilisation, une vie décente... enfin.
>
> Une roue de la voiture frappe une pierre et le bébé qui vous fait face se remet à pleurer. Votre regard croise celui de vos compagnons et vous soupirez. Vous n'êtes plus loin maintenant. Le bon temps commencera juste après le prochain virage.

Si vous préférez jouer la scène avec Veit Pogner en prélude, décrivez alors le vieil érudit comme un homme ardent, assoiffé de savoir : un esprit brillant, emprisonné dans un corps tordu par la douleur qui se fait pousser à travers la ville dans une chaise roulante par son estudiant martyr, Andreas. Il commence par parler de ses recherches et explique à quel point il a besoin d'informations sur les plumes de queue, longues d'un mètre, du quetzalli, le légendaire oiseau lustrianien que l'on dit être un talisman puissant. Faites en sorte que vos PJ croient que Pogner veut les embarquer pour l'autre bout du monde et laissez-les s'exciter pour ce projet ou bafouiller les excuses qui leur rendent un voyage pour la Lustrianie impossible en ce moment.

En fait, Pogner ne veut pas les envoyer plus loin que Marienburg : il ne désire pas les plumes elles-mêmes, seulement des informations sur ces plumes — il est toutefois prêt à payer une surprime de 500 CO si, par miracle, un PJ pouvait lui en rapporter une. Le livre qu'il recherche est vieux d'environ six cents ans et on le considère depuis longtemps comme "perdu" dans l'Empire. Mais, "si quelqu'un détient encore un exemplaire, alors Kunz Vogelgesang est cette personne ou celui qui saura se le procurer. Cela pourra lui prendre du temps mais, sans que je sache comment il s'arrange, il ne m'a encore jamais déçu". Pogner explique que les deux hommes ont étudié ensemble à la célèbre université d'Altdorf, "plus d'années qu'il n'est raisonnable de se rappeler". Bien qu'ils aient été très amis dans leur jeunesse, ils ne se sont pas vus depuis de nombreuses années. "Kunz était un garçon doué. Un peu étrange, mais indéniablement doué. Il a été chassé de l'université pour avoir suggéré que le monde tourne autour du soleil au lieu du contraire. Puis il a écrit un livre brillant sur les trajectoires planétaires qui a déplu à Altdorf, et il préfère maintenant rester hors des frontières de l'Empire." Pogner leur donne l'adresse de son vieil ami Vogelgesang à Marienburg et une lettre de recommandation cachetée à lui montrer.

Si l'équipe ne comprend ni Estudiant ni lettré, l'introduction des personnages dans l'aventure peut demander un peu plus d'ingéniosité. Le groupe d'aventuriers étant dans une mauvaise passe, Pogner ou un autre lettré les contacte pour leur offrir de se rendre à Marienburg contre une rétribution raisonnable afin d'aller y chercher un ouvrage de valeur que Vogelgesang lui a trouvé. Autre exemple, un membre de l'équipe, frappé d'une maladie ou d'une malédiction, apprend que le seul livre connu énumérant les ingrédients de l'antidote est "perdu" mais pourrait, sait-on jamais, figurer dans la collection de Vogelgesang.

Plus simplement, si les personnages sont natifs de Marienburg, ou embarqués sur un navire amarré à un quai de ce port, ils

assistent directement à la panique croissante provoquée par l'éclipse. Pendant l'affolement, ils entendent parler de ce génie reclus de l'astronomie qu'est Kunz Vogelgesang. S'ils ressemblent un peu aux autres aventuriers, la curiosité l'emporte et ils se lancent peut-être d'eux-mêmes dans une enquête. Sinon, c'est au nom de leur réputation d'aventuriers héroïques que Vogelgesang les contacte pour leur demander de le protéger de la Confrérie, ou alors Goffman vient les trouver.

Gardes et Miliciens

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	4	3	7	40	1	29	29	29	29	29	29

Compétences
Coups Assommants, Coups Puissants, Spécialisation — Armes à 2 Mains.

Dotations
(Gardes) Gilet de cuir, hallebarde ou bâton, dague, lanterne et perche (la nuit seulement et une par groupe), casque, sifflet ; (Milicien) Chemise de mailles, épée ou masse d'armes, dague, lanterne et perche (la nuit seulement et une par groupe), casque.

Les gardes patrouillent par groupe de deux ou quatre ; les miliciens se déplacent en pelotons de quatre à dix hommes. Les groupes plus importants sont accompagnés d'un sergent (voir ci-dessous). Les gardes, comme les miliciens, frappent d'abord et interrogent ensuite, mais les miliciens cognent généralement plus fort et posent moins de questions ensuite. Les rondes de gardes peuvent appeler à l'aide avec leur sifflet : 2D4 gardes accourront en 1D4 minutes et d'autres coups de sifflet en alerteront encore d'autres.

Sergent de la garde ou de la milice

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	35	4	3	8	40	2	29	39	29	29	29	29

Compétences
Coups Assommants, Coups Puissants, Désarmement, Esquive.

Dotations
Chemise de mailles (manches longues), casque, épée, dague.

Aller à Marienburg

D'une manière ou d'une autre, les PJ débutent l'aventure dans une diligence quittant l'Empire pour Marienburg en passant par la grand-route qui traverse la forêt de Drak Wald. Heinrich, le cocher, est un renfrogné qui ne parle guère que de délais et du danger que représentent les bandits de grand chemin. Les seuls autres passagers sont Maria Ortel, une dame bien avancée dans la trentaine voyageant avec son bébé, sa fillette de neuf ans et son garçon de treize.

Elle explique que son mari, un marchand récemment rentré d'Arabie, ne lui parle que des trésors orientaux qu'il lui aurait rapportés. Si un PJ raconte que l'équipe a récemment séjourné dans plusieurs grandes cités de l'Empire, elle ne tarit pas de questions sur les dernières modes, les tenues de la noblesse, etc. Après trois heures de route, les enfants commencent à s'agiter et, vers la fin du voyage, les PJ devraient être complètement dégoûtés des diligences, des enfants et de la mode.

Le dernier jour, la route est de plus en plus fréquentée, notamment par des gens qui quittent la cité. Maria Ortel décrète immédiatement qu'il doit s'agir d'une épidémie quelconque et insiste pour que le cocher retourne à la précédente auberge. Si Heinrich ou les PJ s'y opposent, elle laisse échapper un sanglot et pleurniche. Même s'ils tiennent à attraper la Peste de Nurgle, elle se doit de protéger ses enfants.

Heinrich indique que ses passagers peuvent descendre sur-le-champ s'ils le désirent mais qu'il ne détournera pas sa voiture. Maria répond qu'on ne peut tout de même pas la laisser sur le bas-côté et essaie d'apitoyer un des PJ pour qu'il reste avec elle et la "garde contre tous ces horribles Hommes-Bêtes des Wastelands".

Des PJ qui interrogent sur le problème les gens qui vont dans le sens opposé au leur obtiennent des réponses diverses. Si l'on excepte ceux qui voyagent simplement pour affaires ou pour leur plaisir, les explications sont assez embrouillées :

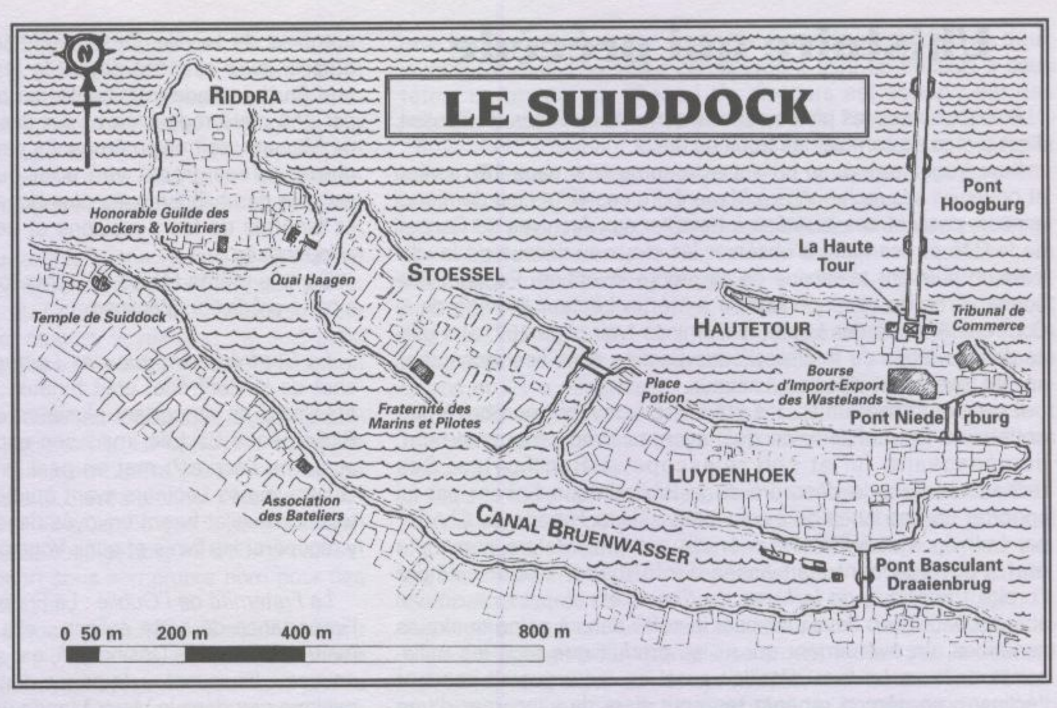
- "C'est que, messires, ils ont dit que le ciel allait tomber du ciel et brûler toute la ville. Une punition des dieux, messires, contre la corruption de la ville. C'est vrai, le Conseil l'a annoncé lui-même."
- "Si l'on fait confiance aux sages, et ce n'est pas forcément mon cas, comprenez bien, alors nous allons subir une autre incursion du Chaos. Voilà pourquoi je me rends à Altdorf pour... pour avertir l'Empereur. Oui, c'est cela."
- "Toute la ville est devenue folle. Cela arrive de temps en temps. Un imbécile provoque une panique et la plèbe s'excite. Un vieux copain a vu sa maison pillée par deux fois la nuit dernière. Quand il a fini par trouver des gardes, ils lui ont répondu qu'ils avaient mieux à faire. Je vais rester loin de cette folie jusqu'à ce que les choses se calment, dans une semaine ou deux."

Une atmosphère tendue

Quand les PJ finissent par arriver à Marienburg, en milieu d'après-midi, il est clair que quelque chose ne va pas. La ville n'est pas en effervescence mais l'atmosphère est tendue, imprégnée de crainte. De nombreuses boutiques sont fermées et certaines sont même barricadées. Le commerce semble tourner au ralenti et de nombreux fanatiques religieux prophétisent la fin du monde aux coins des rues, la vengeance d'Ulric, l'holocauste par le feu ou d'autres catastrophes imprécises. Gardes et miliciens se montrent aussi en nombre et paraissent nerveux.

Interroger les gens dans les rues ou les tavernes apporte toutes sortes de réponses. Tout le monde sait qu'il y a eu des émeutes et des troubles ces deux dernières nuits et que toutes les forces armées ont été postées dans les rues pour prévenir d'autres violences. Le couvre-feu a également été déclaré entre vingt et une heures et six heures du matin. L'essentiel de l'agitation est intervenu dans les docks et les bas-quartiers — ce qui est traditionnel — mais on dit que le quartier des temples a aussi connu des problèmes et que le siège du Conseil n'a pas été épargné.

Les raisons de ces émeutes semblent moins claires. Tout le monde a une opinion mais personne n'a la même. On blâme une nouvelle taxe sur les alcools importés, des rumeurs de corruption au sein du Conseil, une armée du Chaos qui aurait surgi des Wastelands, une flotte d'Elfes Noirs aperçue en mer, une conspiration de Skavens ou de mutants ou d'adorateurs du Chaos qui comploteraient dans la cité. Deux ou trois personnes peuvent, si elles arrivent à garder la parole, faire référence à une série d'horribles meurtres intervenus cette année : quatre cadavres ont été retrouvés la gorge tranchée et la langue amputée. Quelqu'un mentionne une "ellipse" à venir, qui se produira quand la Lune du Chaos Mórrslieb dévorera le soleil et qui provoquera la chute de la ville dans les flots. Ou quelque chose comme ça. Dans l'immédiat, aborder ce sujet dans une taverne risque plus de déclencher une



bagarre que d'apporter des réponses.

Les gardes et les miliciens ne sont guère plus utiles : ils savent seulement qu'ils patrouillent dans les rues pour faire respecter l'ordre et se montrent impatients avec quiconque pose trop de questions. Si les PJ pensent à chercher quelqu'un susceptible d'en savoir plus, ils peuvent trouver un érudit, un marchand ou un boutiquier bien informé : il y a quelques jours, rapport a été fait au Conseil que la Lune du Chaos allait éclipser le soleil dans le mois à venir et que cela devrait déclencher l'accomplissement d'une prophétie incluant catastrophe et démon. Le Conseil de la Cité a reporté toute décision jusqu'à consultation d'autres experts et une seconde réunion doit se tenir à ce sujet ce soir même.

Cela aurait dû rester secret mais il y a eu des fuites — pourquoi garder la chose secrète si elle ne comporte pas quelque part de vérité ? De plus, il semble que le rapport ait été établi par un astrologue qui se cache car il craint pour sa vie. Et l'homme doit savoir de quoi il parle car (l'informateur chuchote le reste) il a fui l'Empire et y est toujours recherché pour adoration du Chaos. Tout cela ressemble fort à Vogelgesang et les PJ commencent à prendre conscience qu'ils sont impliqués dans ce qui se passe.

Parti sans laisser d'adresse

Les PJ sont certainement très intéressés par toutes ces informations, mais ils ont un travail à faire : trouver Vogelgesang. L'adresse que leur a donnée Pogner les conduit à Luydenhoek, l'île la plus étendue du Suiddock, un immense réseau de quais, débarcadères et entrepôts. La zone est pauvre et on y voit des traces d'émeutes récentes : graffitis incohérents, volets ou fenêtres cassés, boutiques barricadées et un ou deux bâtiments incendiés il y a peu.

L'adresse de Vogelgesang, Rue Halsdorph, donne sur la Place Graf Anders, surnommée "Place Potion" par les gens du cru. Les émeutes ne semblent pas avoir poussé jusqu'ici, bien que la porte de la maison de Vogelgesang soit très abîmée, que ses volets soient clos et que des symboles de Manann et Sigmar aient été fraîchement peints sur sa façade. Frapper à la porte n'apporte aucune réponse mais si les coups deviennent plus violents ou que l'on essaie de défoncer le battant, une tête apparaît à la fenêtre la plus élevée de la maison voisine : "Il n'est pas là ! Il n'est plus là depuis un an ! Filez ou j'appelle la garde !"

Exiger des réponses ne sert à rien, mais avec quelques questions poliment posées la personne se déplace jusqu'à son palier. Il s'agit d'Helena Dorstadt, une femme ronde dans la quarantaine. Elle ne connaissait guère Vogelgesang mais fréquentait par contre sa gouvernante halfeling, Jemima Pied-de-mouton. D'après Helena, Vogelgesang était un homme étrange — "toujours sur le toit avec ce bazar de fou à regarder le ciel" — qui a déménagé brusquement il y a un peu plus d'un an ; il a alors renvoyé Jemima et la pauvre Halfeling en était malade. Elle peut donner l'adresse de Jemima. En ce qui concerne Vogelgesang, elle ignore où il a pu aller et sait seulement qu'il travaillait aux Archives de la Cité.

Si Helena s'est d'abord montrée hostile c'est, comme elle l'explique ensuite aux PJ, que depuis deux jours des gens sont venus frapper à la porte de l'ancienne maison de Vogelgesang et exiger qu'il sorte, assiégeant l'endroit à toute heure du jour et de la nuit, essayant même parfois de forcer l'entrée. Apparemment, cela était en rapport avec l'agitation récente en ville bien que Helena trouve la chose bien surprenante : un homme si tranquille "mais méfions-nous de l'eau qui dort". Si les PJ tiennent absolument à pénétrer dans la maison, ils peuvent toujours le faire par effraction (50 % de chances d'être repérés par quelqu'un qui appellera 2-6 gardes s'ils ne font pas montre de subtilité) mais le bâtiment est vide.

S'ils suivent la piste Jemima, son adresse les emmène dans une enclave halfeling au milieu d'un quartier misérable à l'autre bout du Suiddock, à quelques centaines de mètres d'un temple antique et décrépit consacré à Manann. Les habitants de ces rues ne voient pas d'un bon œil les gros intrus et leurs questions. Tact et diplomatie vont être nécessaires. Si les PJ élèvent la voix, bousculent quelqu'un ou se battent, les portes puis les volets claquent et la rue se trouve subitement déserte.

L'adresse indiquée est celle d'un atelier de maroquinerie appartenant à Cristan Piedrond, un cousin de Jemima qui se montre, si on l'y incite un peu, fort loquace à son propos. Oh oui, Jemima est venue vivre avec nous il y a une année de cela et a trouvé du travail dans une auberge voisine. Depuis trente jours, elle a déménagé, expliquant que son ancien maître était revenu et voulait qu'elle s'occupe de son ménage. Oh non, il ne sait pas où elle peut être ; elle a été très cachottière sur le sujet. Mais il l'a rencontrée au marché l'autre jour, alors qu'elle achetait des huîtres, et elle semblait inquiète. Elle lui a dit de quitter la ville pour le mois à venir car quelque chose de terrible allait arriver. Oh, quelque chose à propos de la Lune du Chaos recouvrant le soleil et l'avalant entièrement, et qui ne nous apporterait que des ennuis. Oh oui, elle semblait certaine de la chose, disait que son maître le lui avait dit. Oh, il n'est pas parti parce qu'il ne pouvait pas laisser sa boutique, oh non, mais il l'a dit à tous ses amis et connaissances, et ils l'ont répété aux leurs. Et, oh, voudriez-vous acheter quelques beaux articles de cuir de Marienburg, messires ?

Personne d'autre dans le quartier ne sait où peut être Jemima et le nom de Vogelgesang n'éveille aucun souvenir. Si les PJ mentionnent qu'ils recherchent quelqu'un, les individus de la classe inférieure n'ont aucune suggestion à leur faire mais les plus éduqués leur conseillent de consulter les Archives de la Cité, en face du Palais du Conseil.

L'histoire qui précède

Puisque toutes les pistes semblent mener au Palais du Conseil, il est temps de combler les trous du décor.

Kunz Vogelgesang, un brillant astronome (voir page **16**), a vécu et poursuivi ses recherches à Marienburg ces vingt-cinq dernières années, passant ses journées à travailler aux Archives du Conseil de la Cité et ses nuits à observer les cieux au-dessus de la ville avec un puissant télescope de sa propre invention. Pendant une bonne partie de cette période, il a été un Lecteur Profane de la Confrérie Antique des Lecteurs Illuminés (voir page **107**) et a utilisé des ouvrages de la Bibliothèque Cachée dans ses recherches sur les trajectoires des corps astraux.

Il y a maintenant un an, il a été invité à devenir membre à part entière de la Confrérie, ce qu'il accepta avec empressement, déménageant, lui et son télescope, à Roc Foyles. Ses recherches dans le désordre de la Bibliothèque finirent par lui apporter un des livres qu'il convoitait : "Une Théorie du Chaos" par Ludwig Mandelbrote, un érudit antique. Malgré son triste état, l'ouvrage contenait assez d'informations pour calculer l'orbite Chaotique de la Lune du Chaos et, d'après ce nouvel abaque, Mórrslieb devait éclipser le soleil dans à peine quelques semaines, un événement qui ne se produit que tous les millénaires environ. Le livre détaillait aussi ce qui arriverait pendant l'éclipse : un démon renégat tenterait alors de s'incarner d'une manière non précisée. Ce dernier point restait malheureusement obscur car l'ouvrage avait été délibérément mutilé : un trou avait été creusé dans les pages et un gros objet en forme de dent, caché à l'intérieur, était emballé dans un morceau de papier

Vogelgesang était terrifié. Il présenta sa découverte au Père Faber, le chef de la Confrérie, et lui montra non seulement le livre de Mandelbrote mais aussi la Dent qui y avait été dissimulée. Faber ne manifesta aucun intérêt pour la chose et n'y vit qu'une antique prophétie dénuée d'importance. Et puis la Confrérie se consacre à la collecte des informations ; elle n'est pas censée y réagir.

Les nerfs de Vogelgesang ne s'en trouvèrent pas apaisés pour autant ; au contraire, sa terreur ne fit qu'augmenter et, armé de son cher télescope et d'une brassée de livres volés, il s'appropria une barque et rejoignit la ville à la rame sous le couvert de la nuit. Il loua une maison délabrée sur les berges proches du Draaienbrug, le pont basculant menant à Luydenhoek, réengagea son ancienne gouvernante, Jemima, pour tenir son ménage et montra ses découvertes à un autre Frère Profane de la Confrérie, Ernst Goffman, un érudit des voies du Chaos.

Bien qu'il se rendit compte qu'il s'engageait dans quelque chose que la Confrérie leur ferait payer cher, Goffman était fasciné. Il comprit immédiatement que le livre faisait référence à l'imminent retour du démon Zahnarzt le Désincarné (voir page **114**). Utilisant son propre accès à la Bibliothèque Cachée, il étudia le sujet de Zahnarzt autant qu'il était possible et, aidé de Vogelgesang, prépara un document décrivant le danger imminent, destiné à être présenté au Conseil de la Cité. Ses auteurs devant rester anonymes pour ne pas révéler l'existence de la Confrérie, Vogelgesang demanda à un de ses vieux amis, Gustav Andersen, premier secrétaire des Archives de la Cité, de soumettre le rapport. Le document fut dûment présenté sous le nom d'Andersen et le Conseil se donna quelques jours pour prendre une décision, le temps de recueillir l'opinion de divers experts.

Malheureusement, lors de ce premier exposé et discussion, quelques membres du public étaient présents et le bruit d'un désastre imminent se mit à circuler. Ce fait, associé aux bavardages de Jemima sur la prochaine éclipse, est responsable de l'actuelle atmosphère de crainte et d'agitation qui règne sur la ville. Les nouvelles voyagent vite à Marienburg. Dès le lendemain de cette réunion du Conseil, quelqu'un ayant certainement fait le lien entre l'exposé et les avertissements de Jemima, le nom de Vogelgesang commença à être murmuré dans certains recoins sombres de la ville. Des marchands d'Apocalypse se mirent à dresser leurs estrades devant le temple de Manann et à prêcher une fin du monde imminente qui ne pourrait être prévenue que par une piété redoublée et par des dons aux représentants élus de Manann, soit eux-mêmes. La panique et le désordre se répandirent suffisamment vite pour que, dès le lendemain matin, nombre des habitants les plus riches de la ville enclouent portes et fenêtres de leurs maisons et se préparent à passer l'hiver à Middenheim.

Dans le même temps, d'autres forces de la ville s'intéressèrent à cette prédiction d'éclipse :

La Confrérie Antique des Lecteurs Illuminés : Père Faber, le chef de la Confrérie, était furieux : non seulement Vogelgesang était parti en emportant plusieurs ouvrages irremplaçables de la Bibliothèque Cachée, mais son exposé sur l'éclipse (qui d'autre aurait pu l'écrire ?) met en péril le futur même de la Confrérie. Quatre jeunes Lecteurs ayant étudié la théorie du combat et l'histoire du pugilat furent envoyés dans les rues de Marienburg pour y récupérer les livres et punir Vogelgesang de sa trahison.

La Fraternité de l'Oublié : La Fraternité (page **115**) comprit aussi l'importance de cette éclipse : elle signifie que leur seigneur et maître, Zahnarzt le Désincarné, est sur le point de se manifester à nouveau. Ils savent — le prince démon le leur a dit — qu'il existe quelque part dans le Vieux Monde un enfant marqué du Chaos qui constitue le réceptacle désigné pour l'âme de Zahnarzt. Mais celui-ci ne leur a pas dit où il se trouve et, sans la Dent du Démon, ils ne peuvent le localiser. Ils se sont donc lancés dans une série de cérémonies Chaotiques dont l'horreur échappe à toute description et que nous ne décrirons donc pas ici. Ainsi pourront-ils apprendre (espèrent-ils) où se cache l'Œuf.

Un coup d'œil aux Archives

La prochaine destination des PJ devrait être la Grand-Place : pour assister à la réunion du Conseil de la Cité, ou pour une visite aux Archives à la recherche d'informations supplémentaires sur Vogelgesang ou Jemima. La Grand-Place est un des rares espaces à ciel ouvert de la ville : une vaste étendue dallée où s'éparpillent quelques exemples modernes et controversés de la statuaire tiléenne : un Sigmar jeune et nu, une femme à forte poitrine mais sans bras, ce genre de chose. Au nord se dresse le Palais du Conseil, un bâtiment imposant de plusieurs étages surmonté d'un dôme. Il occupe toute la façade nord de la vaste place, les autres côtés accueillant diverses administrations. La garde et la milice sont basées ici ainsi que les douanes, les impôts et les Archives, installées au sud de la place : un grand bâtiment de briques rouges sur deux niveaux d'une architecture quelconque. À l'est, il y a un temple de Manann avec un clocher. Cette tour ne porte pas d'horloge mais la cloche sonne les heures et s'entend dans toute la ville. C'est aussi elle qui signale le début et la fin du couvre-feu.

Les Archives et leur personnel de bureaucrates surmenés accueillent le public tous les jours de dix heures à dix-sept heures. Il y a toujours la queue et les PJ risquent d'avoir à attendre une demi-heure avant d'être reçus. Toute demande d'information sur Vogelgesang est accueillie avec amusement : "Kunz Vogelgesang ? Dieu que le monde est petit ! Il travaillait ici jusqu'il y a un an de ça". Cinq minutes sont nécessaires pour vérifier les archives, puis : "Non, désolé, néant. Pas une trace dans les archives depuis l'année dernière. C'est comme s'il avait disparu de la surface de la terre, non ?".

Alors que les PJ se préparent à partir, une voix les rappelle et un petit homme chauve portant calotte vient à leur rencontre. Il se présente, quelque peu nerveusement et maladroitement, comme Gustav Andersen, premier secrétaire des Archives de la Cité (voir page **112**), et leur demande ce qui peut bien justifier leur intérêt pour Vogelgesang. S'ils arrivent à le convaincre que

leurs recherches n'ont rien d'inamical, Andersen les emmène dans un bureau désert et s'assoie pour leur confier qu'il connaissait bien l'érudit : même s'il ne partageait pas son intérêt pour l'astronomie, ils avaient été des amis. Vogelgesang a effectivement disparu un an auparavant, mais il est depuis peu de retour en ville : Gustav a passé deux heures en sa compagnie il y a quelques jours et propose de leur donner sa nouvelle adresse sur les docks.

À ce moment, la cloche du temple sonne l'heure et Gustav se redresse d'un bond : "Est-ce l'heure ? Oh là là, il faut que j'y aille. Je dois assister à la réunion du Conseil sur cette éclipse. C'est moi qui ai présenté le premier rapport, voyez-vous ; je suis donc l'invité vedette... bien que les discours publics ne soient pas mon fort."

Certains PJ vont sans doute faire remarquer que Gustav a prétendu ne pas s'intéresser à l'astronomie. Le secrétaire écarquille alors les yeux, porte une main tremblante à son front et se rassied : "Eh bien, je ne suis pas... c'est-à-dire, je n'étais pas... je veux dire... Oh, bon sang". Il se lève, vérifie que la porte est bien fermée et bafouille son histoire : Vogelgesang et Goffman lui ont demandé de présenter le rapport sous son propre nom pour des raisons qu'ils ne pouvaient divulguer.

Gustav ne s'imaginait pas que l'exposé allait soulever tant d'émotions mais il soupçonnait qu'il y avait quelque chose d'étrange : c'est Goffman qui avait systématiquement pris la parole alors que Vogelgesang était resté complètement silencieux, griffonnant seulement des notes qu'il montrait à Goffman. Gustav, maintenant très excité, s'excuse et les quitte pour se diriger à travers la place vers le Palais du Conseil. Si les PJ le suivent, ils remarquent qu'il entre dans le bâtiment par une petite porte de derrière, très à l'écart de la place elle-même. Cela pourra se révéler important.

À l'extérieur du Palais

Si les personnages essaient d'assister à la réunion, elle commence avant qu'ils n'arrivent au Palais, et ce, même en ayant suivi Gustav. Une large foule est réunie à l'extérieur du bâtiment, contenue à la limite des marches par des miliciens. La place est très encombrée : quelque trois mille personnes s'y sont entassées. Certains sont là pour entendre le verdict du Conseil, d'autres proposent leurs marchandises : nourritures, colifichets religieux ou icônes, musique ou spectacle, prophéties apocalyptiques, discours politiques ou un peu de bon temps vite fait dans une ruelle attenante. Nombre de tire-laine et d'escrocs profitent de ce rassemblement impromptu pour exercer leurs talents. Les spectateurs les plus pieux se sont réunis à l'intérieur ou l'extérieur du temple de Manann et prient pour la protection du dieu tutélaire de la ville.

De temps à autre, un retardataire, expert ou membre du Conseil, pousse à travers la foule jusqu'au pied des marches et, après un bref échange avec les miliciens, entre dans le bâtiment. Personne ne sort par les portes massives car à l'arrière existe une porte, plus petite et plus discrète.

Quiconque fouille les alentours découvre cette issue, protégée par deux gardes équipés d'armes d'hast. Un petit groupe d'une quinzaine de personnes, essentiellement composé d'agitateurs et de politiciens mineurs s'y pressent en tentant de pénétrer dans le Palais. Un personnage qui reste là peut éventuellement questionner les experts quand ils sortiront : voir plus loin "Opinions d'experts".

Ceux qui restent sur la grand-place voient deux citadins y traîner un fermier en appelant à la justice et à la vengeance. Ce dernier, qui a toutes les apparences du paysan wastelandais, proteste furieusement. La foule les entoure alors que les deux hommes clament qu'il leur a vendu, plus tôt dans la journée, des œufs d'une poule corrompue par le Chaos. Le fermier dénie la chose avec véhémence. Un des hommes l'immobilise au sol pendant que l'autre explique que la poule a pondu un œuf avec deux jaunes, un œuf d'où serait certainement sorti un poussin à deux têtes, un mutant du Chaos ! Ce discours est accueilli par des hoquets de peur, des huées et des cris de "suppôt du Chaos !", "Brûlez-le !" L'humeur de la foule paraît aussi vile que la canaille qui la constitue et tous les signes d'un lynchage imminent semblent réunis. La Milice ne fait pas mine d'intervenir.

Les PJ disposent d'un délai pour décider s'ils veulent réagir pour aider ou sauver le fermier avant l'intervention suivante : un Répurgateur pénètre dans le cercle en disant que si le fermier doit être tué, il faut en respecter les formes. La foule se calme un petit peu mais son désir de voir mourir l'accusé demeure. Si les PJ se manifestent en faveur du paysan, ils se font traiter de suppôts du Chaos et il y a désormais 1 % de chances pour que les Marienbourgeois qu'ils rencontreront par la suite les reconnaissent comme "ceux qui ont essayé de sauver ce paysan mutant des flammes purificatoires".

Dans la foule qui assiste à la scène se trouve aussi Ernst Goffman. Bien que Vogelgesang lui ait conseillé de se faire oublier, il n'a pas pu s'empêcher de venir voir si le Conseil prenait leur rapport au sérieux. Si les PJ n'interviennent pas en faveur du fermier, Goffman le fait et s'avance pour réclamer un procès en règle. Le Répurgateur connaît Goffman et l'accuse de sympathies pour le Chaos, rappelant pour exemple comment il avait pris la défense "d'Astrid, cette sœur-sorcière protectrice des mutants". Goffman, suivant alors les conseils de discrétion de Vogelgesang, se fond dans la foule et disparaît pour rentrer chez lui.

Si les PJ prennent la défense du fermier, Goffman n'intervient pas mais, à leur prochaine rencontre, il se souviendra qu'ils étaient prêts à prendre des risques pour défendre un homme (probablement) innocent. D'une manière ou d'une autre, les aventuriers devraient apprendre qui est Goffman ou inversement, bien que leur rencontre à ce moment de l'histoire reste improbable.

Opinions d'experts

Toutes les tentatives des PJ pour accéder à la réunion du Conseil se révèlent vaines : les gardes les renvoient, sauf présentation d'invitations dûment visées par le Conseil. Mais un vif recours à *Baratin*, *Charisme* ou *Corruption* leur fournit le tuyau sur la porte de derrière et, sans plus de succès de ce côté-là, peut-être arriveront-ils à arracher quelques mots aux experts qui repartent.

Les quatre à sortir par cette porte sont, dans l'ordre : Rosal Krantz (15 mn après l'arrivée des PJ sur la place), Boris Bludenheim (20 mn plus tard), Gustav Andersen (20 mn après Boris) et Johan Tynus (10 mn après Gustav).

Rosal Krantz

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	40	30	3	3	6	39	1	29	39	60	39	29	69

Compétences
Astronomie, Baratin, Corruption, Éloquence, Étiquette, Narration, Sens de la Repartie, Séduction, Sixième Sens.

Dotations
Différents ouvrages de prix aux apparences mystérieuses traitant des étoiles (dont un bon nombre qu'il n'a pas lus et un qu'il a écrit), des parchemins portant des horoscopes détaillés qu'il vend pour des sommes folles, de coûteux manteaux noirs brodés d'étoiles et de planètes, une chemise rose vif de Bretonnie, un chapeau assorti.

Krantz est un astrologue renommé d'environ 35 ans. Ayant appartenu à la cour de l'Empereur, il a préféré émigré à Marienburg après



qu'une de ses prédictions sur le résultat d'une bataille se fut montré inexacte. Ses connaissances de l'astronomie et sa ruse naturelle lui permettent généralement d'improviser des prédictions plausibles semblant tenir compte du mouvement des étoiles, bien qu'il n'ait aucun pouvoir de divination. Les années passant, il a fini par se convaincre lui-même de la valeur de ses prophéties.

Krantz est ennuyé qu'un événement aussi important qu'une éclipse n'ait pas été mentionné sur ses horoscopes mais fait de son mieux pour ne pas le montrer. Il a rassuré le Conseil sur l'innocuité d'une éclipse de soleil mais souligné que cette conjonction sera très bénéfique pour les natifs de l'Enclume qui voudraient entreprendre l'élevage du porc ; c'est aussi ce qu'il dira aux PJ. Il pense ne pas avoir reçu toute l'attention qu'il méritait et, dès sa sortie, il se rend sur la place pour s'y lancer dans une harangue contre un Conseil de charlatans et d'ignorants. La foule prend la chose comme une confirmation des rumeurs de désastre et commence à s'agiter.

Si les PJ ne le calment pas, un membre de la Milice s'en charge, manu militari si nécessaire. Ceux qui observent l'arrivée de Kranz et réussissent un jet d'**Int** à -15 comprennent par où il est entré : la porte arrière du Palais. Quiconque parle avec lui trouve son apparence et ses propos convaincants et, sur un échec de **FM**, juge bon de lui acheter un horoscope sans valeur (4 Guilders), ou, si la marge d'échec dépasse 20, de prendre rendez-vous pour une lecture plus détaillée le lendemain (10 Guilders).

Boris Bludenheim

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	36	30	2	3	7	48	1	32	30	48	40	35	39

Compétences
Acuité Visuelle, Alphabétisation, Astronomie, Équitation, Langage Secret (Classique), Langue Hermétique (Magikane), Résistance à l'Alcool.

Dotations
Télescope de poche, parchemin portant une carte stellaire.

Boris dirige la modeste Guilde des Astronomes locale, ce qui lui vaut d'être assez connu. C'est un homme d'une quarantaine d'années, solidement bâti, au front haut et aux oreilles incroyablement décollées. Étant astronome et non astrologue, il considère cette prophétie de démon à venir comme une foutaise superstitieuse, mais il a dû admettre (avec réticences) devant le Conseil qu'il y a du vrai dans ces prédictions et qu'une éclipse se produira certainement dans un proche avenir. Il a cependant fermement assuré le Conseil qu'il n'y avait aucun danger d'aucune sorte à craindre et rien ne le convaincra du contraire.

Boris a connu Vogelgesang quand celui-ci s'est installé en ville. Bien qu'il ne l'ait plus revu depuis sa disparition, il a entendu dire qu'il était devenu fou. Il ignore où peut être l'érudit mais suggère d'interroger Gustav Andersen aux Archives de la Cité ou "ce garçon... un timide qui s'intéresse aux démons, un ami de Vogelgesang, certainement derrière cette idiotie... Hoffman, voilà, Ernst Hoffman".

Gustav Andersen

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	26	2	2	5	34	1	27	29	45	16	35	29

Compétences
Alphabétisation, Baratin, Connaissance des Parchemins, Évaluation, Histoire, Langage Secret (Classique).

Dotations
Calotte, gros livret de notes et crayon, canne de marche.

Gustav apparaissait déjà dans la section précédente, "Un coup d'œil aux Archives". Si les PJ le rencontrent pour la première fois quand il quitte le Palais, il est alors fatigué et énervé. Le Conseil



l'a assailli de questions et il a dû reconnaître qu'il n'avait pas écrit le rapport initial, sans pourtant dévoiler qui en était l'auteur. En conséquence, le Conseil a bien accepté l'imminence de l'éclipse mais ne croit pas aux prédictions de Goffman concernant le retour de Zahnarzt.

Gustav est amical envers tous ceux qui se montrent aimables dans leurs questions. Il admet ne pas avoir écrit le rapport mais refuse de dire qui l'a fait. Vogelgesang pèse lourdement sur son esprit et si quelqu'un mentionne l'érudit, il sursaute de façon perceptible et essaie de filer. Il faut lui expliquer la situation pour qu'il se calme. Si on lui pose à la fois des questions sur l'éclipse et Vogelgesang, il suppose que son interlocuteur est déjà au courant de ce qui se passe et explique volontiers tout ce qu'il sait — et il sait beaucoup de choses, particulièrement sur les évolutions statistiques de la population de Marienburg, ce qui n'est guère utile pour les PJ. Il connaît cependant l'adresse actuelle de Vogelgesang et la fournit si on la lui demande très gentiment ou si on lui montre la lettre de Pogner.

Johan Tynus

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	30	4	3	6	40	1	39	29	40	32	29	32

Compétences
Alphabétisation, Baratin, Connaissance des Démons, Cryptographie, Éloquence, Équitation, Fuite, Langue Hermétique (Slann Ancien), Narration, Théologie.

Dotations
Couteau, étrange objet en forme d'étoile qu'il garde dans sa poche pour l'en sortir dès qu'il est menacé par tout ce qui peut paraître surnaturel.

Johan Tynus est un jeune homme de bonne taille arborant belle mine et sourire engageant. C'est un brillant étudiant des voies du Chaos mais, malheureusement, son jeune esprit n'a pu résister au poids de tant de savoir et il voit les tentacules du Chaos et les conspirations partout. Il commence ses conversations calmement et raisonnablement mais, progressivement, ses théories reprennent le dessus. Il est convaincu que l'éclipse à venir signifie non seulement le retour de Zahnarzt mais aussi la libération d'une malfaisance autrement puissante : la bête qui gémit au cœur du monde, le dormeur aux tentacules s'éveillera ; l'enfant mécanique roulera à travers les Wastelands et... bon, vous voyez le genre.

Johan sort du Palais au moment où les PJ sont juste sur le point d'obtenir une information utile de Gustav et essaie de filer discrètement : il est encore très gêné de l'amusement qu'il a provoqué dans le Conseil. Étant donné sa taille, il ne manquera pas d'être remarqué par l'équipe qui abandonnera sans doute une source d'information utile pour courir après lui. S'il se rend compte qu'il est poursuivi, il s'enfuit vers le Suiddock où il habite. S'il n'arrive pas à lâcher les PJ en chemin, il se précipite à l'intérieur de sa maison dès qu'il l'atteint et verrouille la porte. Ceux qui tentent de le faire sortir vont probablement perdre le reste de leur soirée à écouter des histoires sur le Chaos crédibles, convaincantes, excellemment contées et terriblement effrayantes, sans qu'aucune ne soit vraie ou d'un rapport quelconque avec l'affaire en cours.

Une décision !

Une demi-heure après le départ de Johan, le Secrétaire du Conseil (le jeune et charismatique Ulric Van-Den-Bogaerde) apparaît à la porte principale. La foule fait silence pour son annonce : "Le Conseil de la Cité et moi-même avons consulté différents observateurs des cieux et hommes de savoir. Et je peux vous dire, avec certitude, que même si Mórrslieb obscurcira complètement le soleil dans quelques semaines —"

À cet instant la foule entre en fureur et sa clameur couvre le reste du discours (" — il s'agit là d'un phénomène naturel et il n'y a absolument rien à craindre."). Les femmes s'évanouissent, les enfants hurlent, des fruits volent, des fenêtres sont brisées et les bras des statues qui en ont encore sont arrachés. C'est une jolie petite émeute... tout à fait marienbourgeoise. La Milice y voit une chance d'exercer ses instruments contondants et bien des rancœurs s'assouvissent à la ronde. La meilleure chose que les PJ aient alors à faire est de quitter les lieux. Peut-être trouveront-ils une taverne décente, loin de toute cette agitation.

Le moment est propice

Au cours de leur séjour à Marienburg, les PJ se rendent forcément dans une taverne, que ce soit pour un repas, des chambres, prêter l'oreille aux rumeurs ou voir quelqu'un. L'importante rencontre qui suit peut se produire dans toute auberge ou taverne de la ville, une fois le soir tombé. Il y a une petite estrade à un bout de la pièce, et, après un moment, un unique musicien y prend place, s'assoit sur un tabouret, tire une petite flûte de son costume et commence à jouer. Si la question est posée plus tard, aucun membre du personnel de l'auberge ne se souvient d'avoir autorisé la chose, mais les tavernes de Marienburg ne sont guère formelles à ce sujet tant qu'elles touchent leur part en fin de soirée. Si les PJ décident de ne jamais fréquenter les tavernes, le flûtiste commence à jouer dans leur hôtel ou bien à un coin de rues.

Il s'agit de Muuthauwg (voir page **116**) mais cela ne doit pas être rendu évident. Il ressemble simplement à un jeune troubadour humain sans rien de remarquable. À ceux qui demandent comment il est habillé, le MJ fait une description sommaire de son excentrique costume. De même, peuvent-ils noter, s'ils posent la question, que l'artiste n'a pas installé un chapeau pour recevoir d'argent — sans doute fera-t-il sa collecte plus tard. Les PJ risquent même d'en conclure qu'il s'agit d'un doux rêveur inexpérimenté : une unique flûte ne peut guère espérer se faire entendre au milieu des cris et des rires d'une taverne bien remplie.

Mais lorsqu'il commence à jouer, le musicien dément la chose. Il ne joue pas fort — la musique est, en fait, plutôt douce et même tendre — mais elle s'impose à l'attention. Progressivement, les conversations s'interrompent. Les PJ compétents en *Musique* qui réussissent un jet d'**Int** remarquent que, malgré leur simplicité apparente, les mélodies incluent nombre de subtilités et de changements de rythme complexes. Ceux qui jouent d'un instrument à vent constatent aussi que le flûtiste semble avoir un souffle illimité.

En fait, Muuthauwg prend lentement le contrôle de quelques membres de l'auditoire. Il s'agit essentiellement de gros buveurs à la volonté affaiblie, mais il est toujours possible qu'un ou deux PJ tombent sous le charme : le MJ doit demander trois jets de **FM** à chaque PJ, en tenant compte des malus standard dus à l'alcool (voir **WJRF** page 84) ; ceux qui ratent les trois entrent dans la danse. S'ils échouent au premier jet mais réussissent un des deux autres, ils se rendent compte que quelque chose d'étrange est en train de se produire : faites faire un jet d'**Int** à -30 % pour comprendre ce qui se passe, toujours en tenant compte des effets de l'alcool.

Tout en continuant de jouer, Muuthauwg se lève et se met à danser. Ce ne sont d'abord que des pas d'avant en arrière en rythme avec la musique mais il se lance bientôt dans une gigue gracieuse. Sept ou huit membres de l'assistance, ceux qu'il contrôle, se joignent à lui. Voilà où en sont les choses quand les PJ qui ont réussi leurs jets comprennent éventuellement qu'une magie est à l'œuvre. Les autres constatent seulement que l'artiste joue une musique de danse remarquablement entraînante.

En cas d'intervention en force, la situation risque de devenir compliquée. Muuthauwg positionne aisément les danseurs qu'il contrôle entre lui et ses assaillants ; le personnel de l'auberge, dont deux robustes videurs (utilisez la fiche des gardes en page **8**), risque de croire que les PJ essaient de créer des ennuis à un merveilleux baladin et d'agir en conséquence. De toute façon, ceux qui pénètrent dans une taverne de Marienburg armés jusqu'aux dents font, dès lors, l'objet d'une prudente surveillance.

Quoiqu'il arrive, Muuthauwg descend bientôt de son estrade et entame une danse autour de la pièce, accompagné de ses victimes, pour la plupart avinées. Il les entraîne vers la porte et elles le suivent à l'extérieur où elles disparaissent dans la nuit. En fait, Muuthauwg est arrivé en ville depuis peu. Il se prépare à explorer les lieux à la recherche de quelques traces de Zahnarzt ou de la Dent du Démon et les malheureux inconscients qui le suivent maintenant vont l'y aider. S'il rencontre des sectateurs de son adversaire, les danseurs lui offrent une certaine protection. Et puis, il s'amuse beaucoup de ces farces cruelles.

Les PJ qui tentent de suivre le cortège musical ne connaissent pas de grosses difficultés, mais doivent faire des jets de **FM** toutes les dix minutes passées à distance d'écoute de la flûte de Muuthauwg s'ils ne veulent pas tomber eux-mêmes sous le charme de la mélodie. S'ils gardent leurs distances, ils amoindrissent ce danger (+30 % à leur **FM**) mais courent alors le risque de perdre trace de la farandole (jet d'**Int** pour rester sur la piste).

Quatre gardes en ronde de nuit finissent par entrer en scène : une quinzaine de minutes après que les PJ se sont mis à suivre les danseurs ou dès que commence un combat avec Muuthauwg. Comme il est bien clair que les danseurs et les PJ ne respectent pas le couvre-feu, les gardes interviennent d'abord pour interrompre le combat, ensuite pour arrêter tous les participants. Après leur propre jet de **FM**, si la majorité d'entre eux ne se joint pas à la danse, le démon préfère réagir en professionnel de la manche et filer — non sans prendre soin de positionner les danseurs sur le chemin de manière à éviter toute tentative d'interception. Une échauffourée, mineure mais confuse, s'ensuit. Les MJ qui tiennent à compliquer les événements feront alors intervenir un agitateur décidé à tirer parti de ce "soulèvement populaire", des voleurs faisant les poches des badauds, etc.

Si les PJ ou les gardes essaient d'arrêter les danseurs, Muuthauwg disparaît derrière le coin d'une ruelle, juste avant que quiconque soit en mesure de lui porter un coup ou de le mettre en joue. Le premier poursuivant qui s'engage dans cet étroit passage découvre une impasse déserte, seulement troublée par les trottinements furtifs de rats en fuite. La plupart de ces rats sont en vérité Muuthauwg qui s'échappe mais personne ne peut le savoir. Si des PJ deviennent paranoïaques et commencent à tuer ces créatures, les gardes leur ordonnent d'arrêter immédiatement (ou les arrêtent sur le champ).

En attendant, un certain nombre de danseurs, passablement ahuris et fatigués, plus ou moins ivres pour la plupart, titubent dans la rue. Les PJ peuvent les interroger ou les examiner mais il n'y a pas grand-chose à découvrir : ils sont seulement capables de dire que la musique était vraiment irrésistible et qu'ils ne pouvaient s'empêcher de danser ; et une fois pris dans la farandole, couper la route à un PJ ou autre semblait naturel sur le moment. Un examen magique ne détecte maintenant aucun enchantement ou empreinte du Chaos.

Les PJ qui réussissent à fausser compagnie aux gardes sont poursuivis à travers les rues par 2-8 as du sifflet pendant une demi-heure, à moins qu'ils ne trouvent un endroit où se cacher. S'ils n'opposent pas de résistance, ils sont emmenés, sauf paiement d'un pot-de-vin de 4 Guilders par personne, au poste de garde le plus proche où ils passent le reste de la nuit en compagnie des fêtards de Muuthauwg et d'un nain ivre. Au matin, ils sont présentés au juge du quartier qui les condamne à une amende de 10 Guilders par tête pour infraction au couvre-feu et leur signifie de ne pas recommencer. Ils sont alors libres.

Vogelgesang ne reçoit personne

Désormais, les PJ ont normalement compris que l'homme qu'ils doivent contacter, Kunz Vogelgesang, est responsable de la panique qui s'est emparée de la cité. Ils devraient aussi avoir obtenu de Gustav Andersen son adresse. Si tel n'est pas le cas, le MJ a d'autres moyens de la leur faire connaître :

- S'ils utilisent le tuyau de Boris Bludenheim, ils se mettent à chercher un "Ernst Hoffman" ami de Vogelgesang et finissent par obtenir l'adresse de Goffman auprès d'un des anciens voisins de Vogelgesang, du cousin de Jemima, de n'importe quelle grande guilde d'érudits ou même des Archives. Le seul nom de "Hoffman" n'est pas suffisant pour comprendre de qui il s'agit, il faut mentionner à leur interlocuteur que l'homme étudie les démons. Ceux qui osent parler de Goffman le font généralement avec une légère méfiance : tous ceux qui s'intéressent au Chaos sont suspects, particulièrement quelqu'un ayant défendu une protectrice de mutants (Sœur Astrid), mais, grâce à sa formation juridique, Goffman a su lui éviter les ennuis.

- Jemima, en bonne Halfeling, n'est pas restée exactement muette sur sa situation actuelle. Bien que son cousin ne sache pas où elle réside, le hasard permet aux PJ de rencontrer une de ses nombreuses amies au marché, ou d'être entendus par un des commerçants qui livre ses fruits et légumes à sa nouvelle adresse, ou même de tomber carrément sur elle.

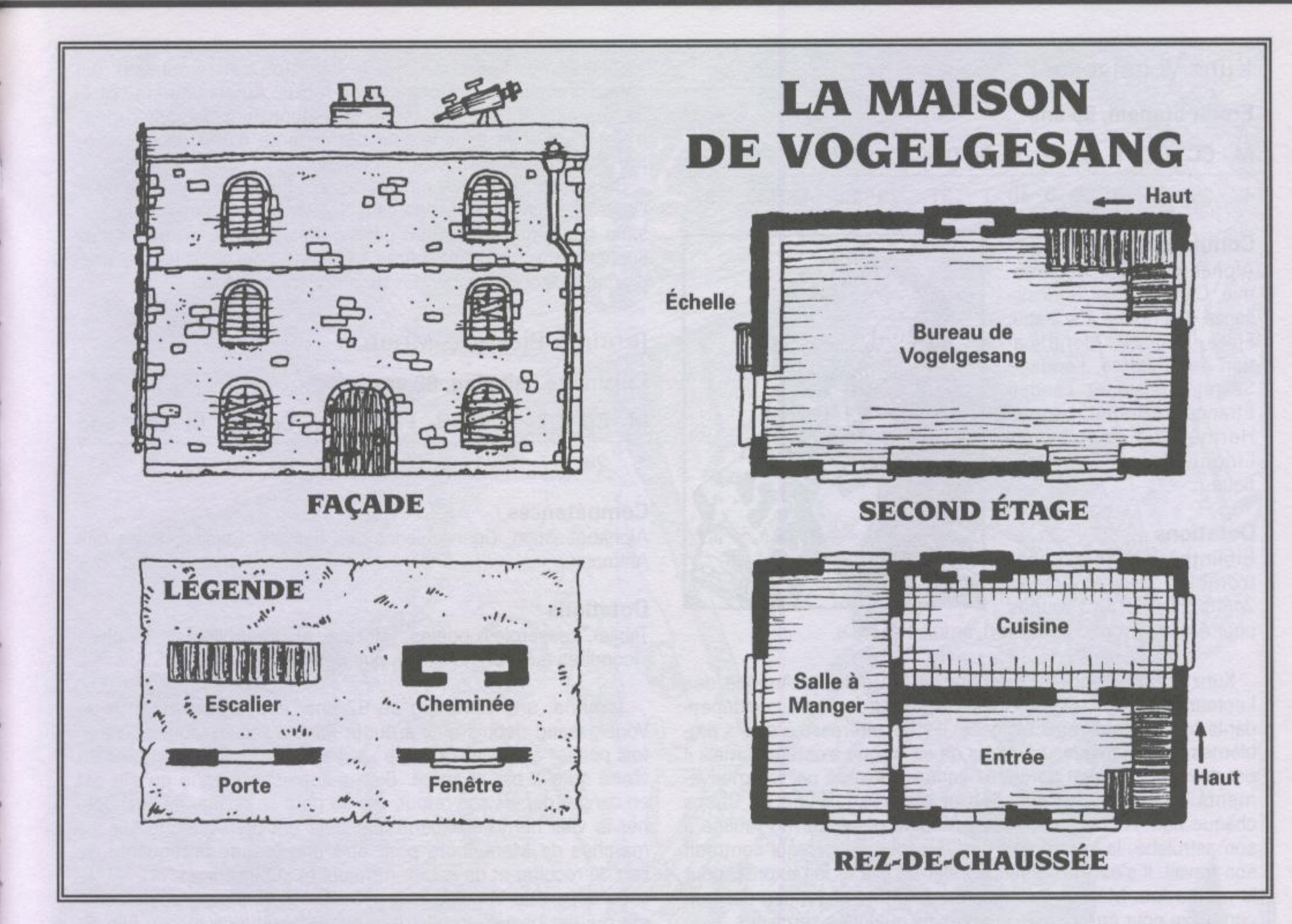
- Si les PJ font la connaissance de Goffman à la sortie du Palais du Conseil ou pendant les émeutes et mentionnent Vogelgesang devant lui, il leur donne son adresse tout en leur conseillant de ne pas s'y rendre puisque "Kunz ne reçoit aucun visiteur en ce moment". D'autre part, Goffman recherche activement un groupe d'aventuriers capables de lui rapporter l'Œuf du Démon ; vous pouvez alors passer directement à "Une visite à Goffman" page **19**.

- Avec des joueurs particulièrement obtus, vous pouvez encore, en dernier recours, les laisser remarquer quatre silhouettes au comportement des plus suspects qui se dirigent vers les docks. Ce sont les quatre assassins envoyés par la Confrérie pour punir Vogelgesang qui doit encore des livres à la Bibliothèque. Ils se rendent directement chez lui.

La maison de Vogelgesang

Vogelgesang réside dans une construction délabrée qui s'élève près du canal traversé par le Draaienbrug, le pont basculant menant à Luydenhoek. Cette partie de la ville est ancienne et les maisons s'y serrent les unes contre les autres, se penchant en surplomb au-dessus des rues plongées dans l'ombre. La maison comprend trois niveaux mais seul l'étage supérieur semble être utilisé. Alors qu'ils approchent, des PJ observateurs remarquent peut-être un télescope posé sur un tripode sur le toit en terrasse (quiconque examine le bâtiment le repère sur un jet d'**I**) auquel on accède par une échelle depuis une fenêtre. La nuit, la lueur d'une chandelle traverse parfois les fenêtres supérieures aux volets fermés et encloués de planches. Sans cette lumière, on pourrait croire la bâtisse abandonnée.

Les étages inférieurs correspondent à ce qu'on peut attendre d'une maison à l'abandon dans ce quartier. Les pièces sont vides



et en triste état ; les volets sont fermés ; il fait sombre et humide. Vogelgesang y met rarement les pieds. Le seul endroit propre est la cuisine où Jemima vit, dort et se démène pour préparer de bons repas que Vogelgesang pense parfois à manger. La porte d'entrée est verrouillée, ainsi que toutes les portes intérieures.

C'est au dernier étage que Vogelgesang passe presque tout son temps. Deux murs sont entièrement couverts de livres, des exemplaires récents des travaux de référence qui font autorité à Marienburg ainsi que trois ouvrages extrêmement anciens. Si quelqu'un les examine, le symbole de la Bibliothèque Cachée (voir page **118**) apparaît sur les feuilles de garde de ces derniers, mais les PJ ne peuvent encore savoir la signification de cette marque. Il n'y a aucun exemplaire du traité de Karl Sergent sur la Lustrianie, ni aucun ouvrage sur ce sujet et "Une Théorie du Chaos" de Ludwig Mandelbrot n'y figure pas non plus. Sur les murs sont épinglées de vastes cartes du ciel où Vogelgesang a essayé de tracer la trajectoire de la Lune du Chaos.

Vogelgesang passe l'essentiel de ses nuits à utiliser un gros télescope installé sur le toit en terrasse. Une échelle permet d'y monter depuis une des fenêtres du bureau, et comme elle descend aussi jusqu'au sol, Vogelgesang s'en sert comme voie de fuite s'il vient à être débusqué par ses ennemis.

Si les aventuriers frappent à la porte, on les ignore. S'ils insistent, Jemima paraît sur le seuil, leur annonce que Vogelgesang ne reçoit personne et referme, verrouille et met même en place une barre pour condamner le battant. S'ils persistent encore, une tête apparaît à une des fenêtres supérieures. L'homme porte un chapeau et un manteau (à l'intérieur ?!). Les PJ dotés d'*Acuité visuelle* remarquent aussi un bandeau sur l'œil. Il leur jette un morceau de parchemin enroulé autour d'une pierre avant de claquer le volet et de le verrouiller. Le parchemin porte ce message : "Laissez donc, je vous prie, un vieil homme poursuivre ses innocentes études en paix."

À partir de ce moment, Vogelgesang réagit au moindre bruit à la porte ou dans la rue en pointant un tromblon gros comme un canon depuis sa fenêtre. À moins que les PJ ne filent sur-le-champ ou ne crient une phrase mentionnant Pogner *immédiatement*, il fait feu. Cette arme est considérablement plus dangereuse pour le tireur que pour ses cibles et elle attirera l'attention de tous les habitants des rues alentour ainsi que deux gardes. Bien qu'il soit évident que les PJ n'ont pas tiré, les gardes posent des questions gênantes et mentionnent le mot "prison" plusieurs fois. Après deux minutes, il devient clair qu'ils attendent un pourboire. N'importe quelle somme supérieure à deux Guilders les fait disparaître.

(Si par chance les PJ mentionnent Pogner avant que Vogelgesang ne leur tire dessus, ce dernier semble une seconde saisi par la surprise puis claque le volet. Une minute plus tard, il se montre à la porte d'entrée, bras ouverts et tenant une ardoise où on peut lire "Entrez ! Entrez !". Passez à "Une Entrevue Interrompue" ci-après.)

Si les PJ s'intéressent longuement à la maison sans attirer l'attention de Vogelgesang, une dame âgée qui passe avec un panier de poulets au bras leur demande s'ils sont venus voir le sorcier. "Si c'est le cas, vous êtes venus pour rien", dit-elle. "Il ne veut voir personne. N'a pas dû sortir de cette maison plus de deux fois depuis qu'il est là, et c'était la nuit. Et personne ne répond jamais à sa porte non plus." Questionnée, elle se présente comme Elsa Loyen et les PJ comprennent vite qu'elle est la commère du quartier et qu'elle passe l'essentiel de son temps à laver le linge pour des marins et à observer les allées et venues.

Interrogée sur Vogelgesang, elle dit savoir qu'il est sorcier car elle l'a vu, quand il a emménagé, apporter une grande quantité de livres et "un drôle d'engin magique". Elle pense qu'il s'agit d'un vieux malpropre car il ne donne jamais son linge à laver. Elle est certaine qu'il utilise la chose sur le toit pour l'espionner, elle et ses

Kunz Vogelgesang

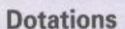
Érudit humain, 50 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	32	4	2	6	40	1	31	29	65	42	30	37

Compétences



Alphabétisation, Astronomie, Cartographie, Connaissance des Runes, Escalade, Fuite, Histoire, Identification des Plantes, Langage Secret (Classique), Langue Étrangère (Arabe), Langue Hermétique (Magikane), Linguistique, Numismatique.



Dotations

Bibliothèque, télescope, tromblon (portées 24/48/250, FE 3, 3 rounds pour Armer, 1 round pour Tirer), ardoise et craie.

Kunz Vogelgesang, un membre de la Confrérie Antique des Lecteurs Illuminés, est un érudit disposant de revenus indépendants hérités de parents éloignés. Il s'est intéressé à divers problèmes astronomiques au cours de sa longue existence, mais il est devenu, ces sept dernières années, obsédé par les mouvements capricieux de Mórrslieb et observe la Lune du Chaos chaque nuit. À chaque fois qu'il modifie ou ajoute un rouage à son astrolabe, la lune prend une direction bizarre qui contredit son travail. Il s'est mis à soupçonner qu'elle le fait exprès, pour le rendre fou. Même maintenant, son orbite chaotique est trop complexe pour être prédite sur plus de quelques semaines.

Le prix de ces années passées à observer la Lune du Chaos est terrible : son œil droit a muté pour devenir celui d'un insecte géant et il porte systématiquement un bandeau quand il n'observe pas le ciel. Depuis le début de cette mutation, qui date d'une année environ, il vit en reclus. Au sein de la Confrérie, les excentricités de costume n'étonnaient personne mais, maintenant, il vit dans la peur permanente d'être découvert et tué avant d'avoir complété son travail.

Bien que n'ayant que peu de respect pour le mysticisme de la Confrérie, il avait besoin de sa bibliothèque et il s'était donc plié sans hésitation à ce qu'il considérait comme un galimatias superstitieux, sacrifiant même sa langue pour accéder à la plus grande collection d'ouvrages du monde.

Jemima Pied-de-Mouton

Cuisinière halfeling, 82 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	26	17	2	1	6	58	1	41	36	30	18	46	47

Compétences

Alphabétisation, Connaissance des Plantes, Cuisine, Soins des Animaux.

Dotations

Tablier, casseroles, poêles, fait-tout, et une collection d'épices inconnues que l'on ne trouve que dans le Moot.

Jemima, une Halfeling de 82 ans, est la gouvernante de Vogelgesang depuis qu'il a quitté l'université. Ils font quelquefois penser à un vieux couple ; à d'autres moments, on pourrait croire qu'elle est sa mère. Bien qu'elle comprenne qu'elle est en danger depuis son retour, elle ne peut se résigner à abandonner le vieil homme excentrique. Elle est bien connue sur les marchés de Marienburg pour être une grande pratiquante de l'art de récolter et de semer rumeurs et commérages.

Le départ de Vogelgesang pour Roc Foyles avait peiné Jemima qui est beaucoup plus heureuse depuis son retour. Elle ne connaît pas l'endroit où il s'était rendu mais pense que ce n'est pas très loin. Elle sait qu'il a un problème à l'œil tout en ignorant qu'il s'agit d'une mutation.

voisins. Par contre, elle apprécie Jemima avec laquelle elle partage un goût pour les bavardages et peut informer les PJ des visites régulières de la domestique halfeling au marché en fin d'après-midi. Si les PJ se montrent amicaux envers Elsa, cette dernière peut très bien devenir une utile source d'informations pour la suite de la campagne.

Surveillant les surveillants

Les PJ ne sont pas les seuls à s'intéresser à la maison de Vogelgesang. Les quatre Bibliothécaires-Assassins de la Confrérie Antique des Lecteurs Illuminés (voir page **18**) s'apprêtent aussi à attaquer. Voler un livre de la Bibliothèque Cachée est un crime innommable et le Père Faber (voir page **108**) a ordonné à quatre initiés d'accomplir la vengeance de la Confrérie et de récupérer l'exemplaire disparu de "Une Théorie du Chaos". Vogelgesang a cependant déjà pris la précaution de confier le livre à Goffman.

Pour chaque heure que les PJ passent en vue de la maison, faites faire un jet d'**I** par un membre de l'équipe désigné au hasard. S'il le réussit, il entr'aperçoit la silhouette d'un Bibliothécaire-Assassin qui rôde aux alentours. En cas de poursuite, l'individu disparaît dans les ombres (utilisation de *Camouflage Urbain*).

Obtenir une audience

Les PJ ont différentes solutions pour accéder à l'intérieur de la maison : enfoncer la porte et charger dans l'escalier (pas vraiment discret ; alertera la Garde), crocheter la serrure, déclouer et crocheter un des volets ou emprunter l'échelle qui donne directement accès à une fenêtre du bureau de Vogelgesang. Rien de tout cela n'est particulièrement subtil et va obligatoirement terrifier Vogelgesang qui y voit une descente de la Garde, des Répurgateurs ou des sicaires de la Bibliothèque qu'il craint depuis si longtemps. Il donne alors à Jemima le tromblon pour qu'elle couvre sa fuite et file discrètement par une fenêtre du rez-de-chaussée ou par l'échelle. Il se réfugie ensuite dans la maison de Goffman et y passe le reste de la journée, revenant le lendemain matin pour déménager ses livres, ses notes et son télescope dans un autre lieu.

Si Vogelgesang est en train de s'enfuir, Jemima menace les PJ avec le tromblon mais il faut qu'elle soit aux extrémités de la terreur pour utiliser cette arme redoutable. Les PJ ont quelques minutes pour fouiller la maison avant que n'arrivent les quatre Bibliothécaires-Assassins. Il n'y a là rien d'utile si ce n'est une copie du rapport présenté au Conseil et une lettre de Goffman à Vogelgesang lui proposant un refuge chez lui et rappelant l'adresse. Les assassins ne s'intéressent à Jemima ou aux PJ et ne s'en prennent à eux que si ces derniers essaient de s'interposer entre les tueurs et les livres de Vogelgesang. Ils fouillent la collection d'ouvrages, s'emparent des trois plus vieux volumes et repartent



sans cacher qu'ils n'ont pas trouvé ce qu'ils étaient venus chercher.

Mais il est aussi possible de discuter amicalement avec Vogelgesang. Trois biais peuvent être utilisés pour cela : Jemima Pied-de-Mouton, la lettre de Pogner et Goffman.

Jemima, en digne Halfeling, se rend chaque après-midi au marché du Suiddock pour s'y fournir en produits frais et commérages du jour. Elle ne rentre qu'à la nuit tombée et peut être interceptée alors qu'elle quitte ou réintègre la maison. Être abordée par des inconnus qui connaissent son nom la met sur ses gardes mais elle se calme à la mention de Goffman ou de son cousin. Elle n'invite pas les PJ à l'intérieur, acceptant juste de transmettre leur requête à Vogelgesang à son retour du marché.

Comme on peut le prévoir, Vogelgesang ne se laisse pas convaincre par la requête d'une bande de scélérats prétendant connaître un de ses vieux amis. Il ordonne à Jemima de les renvoyer s'ils n'ont rien de mieux à lui dire. Si les PJ pensent à lui faire transmettre la lettre d'introduction de Pogner, Vogelgesang apparaît à la porte quelques minutes plus tard, tenant une ardoise où a été hâtivement inscrit : "Chers amis ! Entrez ! (Désolé de vous avoir tiré dessus ; je vous ai pris pour d'autres.)"

À l'intérieur, les aventuriers sont installés dans le bureau de Vogelgesang et engagés à profiter de la généreuse cuisine de Jemima pendant qu'ils parlent avec l'érudit.

Tout autre moyen utilisé par les PJ pour faire parvenir la lettre de Pogner à Vogelgesang a le même résultat, avec une réponse qui ne sera peut-être pas aussi rapide. L'important est de ne pas laisser les PJ entrer dans la maison avant la tombée de la nuit.

Une entrevue écourtée

S'ils jouent correctement leurs cartes, les PJ se retrouvent dans le bureau de Vogelgesang pour discuter avec l'érudit. Cela se passe normalement en début de soirée puisque Jemima n'accepte de remettre la lettre de Pogner à son maître qu'à ce moment-là. Les PJ peuvent monopoliser la parole pendant que Vogelgesang les écoute avec attention écrivant ensuite ses réponses sur l'ardoise d'une écriture en pattes de mouche. Pour faire un effet, le MJ peut décider de jouer ainsi la discussion : cela prend un peu de temps mais le jeu de rôle n'en est que meilleur.

Premier point : Vogelgesang n'a pas le livre sur la Lustrianie dans sa collection mais pense, écrit-il, pouvoir le trouver si on lui en laisse le temps. "Je ne ferais pas cela pour un autre que Veit Pogner. J'ai déjà assez d'ennui avec **eux**." Il montre l'ardoise aux PJ mais la reprend après l'avoir regardée et efface le "avec **eux**" avant de la leur tendre à nouveau. Il refuse d'expliquer qui sont ces "**eux**" qui lui font peur, comment il acquiert ses livres, etc. Il préfère changer de sujet pour parler - si l'on peut dire - plutôt de Pogner, de Nuln ou de leur voyage.

Si l'on aborde le sujet de l'éclipse, Vogelgesang se détend visiblement. Il confirme qu'il a mesuré les déplacements de la lune et qu'une éclipse totale est imminente. De plus, il semble que Marienburg sera au centre exact de l'ombre projetée par la Lune du Chaos.

"Mais," écrit-il, "cela pourrait ne pas arriver. Elle est sauvage et contrariante, Mórrslieb. Une vraie femme, peu sûre. Elle prétend bondir à la face du soleil — et regardez, sa trajectoire" il a un geste en direction des cartes du ciel épinglées aux murs, "l'y mène directement. Mais qui peut dire qu'elle ne changera pas d'avis à la dernière minute ?"

Si on lui pose des questions sur le démon mentionné par certains ou sur le joueur de flûte mystérieux que les PJ ont dû maintenant rencontrer, il secoue la tête et commence à écrire (les PJ doivent réussir un jet d'**Int** pour arriver à lire) : "Les recherches de Goffman, pas les miennes. Mon malheureux contact avec le Chaos est complètement acciden…" Il s'arrête, relit ce qu'il vient d'écrire et l'efface pour le remplacer par un simple "Vous feriez mieux de voir Goffman".

Des intrus à la fenêtre

Après un délai convenable, leur entrevue est interrompue par l'arrivée de quatre assassins. Profitant de l'obscurité, ils ont grimpé à l'échelle extérieure et défoncent les volets pour attaquer, jetant leurs couteaux de lancer sur Vogelgesang avant de sauter à l'intérieur. Leur discrétion leur permet de surprendre automatiquement les PJ et d'obtenir ainsi un avantage tactique. Ils s'assurent en priorité que Vogelgesang est blessé mortellement, puis le chef fouille la collection d'ouvrages, pendant que les autres contiennent les aventuriers en leur ordonnant simplement "Reculez ! Ce n'est pas votre problème". Ils ne voient alors dans l'équipe qu'une gêne sans importance et ne tiennent pas à la combattre. Une fois qu'ils se rendent compte que l'exemplaire de "Une Théorie du Chaos" n'est pas là, ils torturent Vogelgesang qui, agonisant, ne leur apprend rien, puis s'en vont avec les trois autres livres de la Bibliothèque.

Si l'érudit survit pendant deux rounds de combat, il gagne l'échelle et glisse au sol avec une surprenante agilité, poursuivi par deux des assassins. Il s'enfuit chez Goffman mais est rattrapé en chemin par ses agresseurs. Son corps est retrouvé au matin, flottant sur le fleuve.

S'il est encore en vie après l'attaque et que les PJ sont toujours là, il consacre ses derniers moments à écrire (si nécessaire sur le plancher avec son sang) : "Prévenez Goffman… Ils voulaient le livre de Mandelbrote. Il avait raison…".

Post Mortem

Il est possible que les PJ tardent trop à visiter la maison de Vogelgesang ou qu'ils le quittent en bonne santé et retournent le

Bibliothécaires-Assassins

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	68	68	3	3	6	30	1	35	30	30	30	30	15

Compétences
Acrobatie, Camouflage Rural, Camouflage Urbain, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Escalade, Filature, Sixième Sens, Spécialisation — *ou* Sarbacane, *ou* Armes de Jet.

Dotations
Deux parmi : arbalète, sarbacane, épée, couteaux de lancer.

Les quatre "assassins" sont des aspirants guerriers qui ont juré fidélité à la Confrérie pour la durée de leur apprentissage, en échange d'un accès à des tomes nippons interdits sur l'art de la guerre. Il leur revient donc de "défendre" l'île quand les choses ne tournent plus rond. Le vol de Vogelgesang leur donne une occasion rare de mettre en pratique leur étude des arts martiaux. Tous les quatre sont fort compétents en Discrétion et bien entraînés au combat, mais se révèlent un peu faibles question tactique car ils ne se sont guère battus auparavant. Ils doivent être joués comme d'étonnants fous d'arts martiaux aux compétences certaines.

Ils ont pour ordre de tuer Vogelgesang et de reprendre les livres volés à la Bibliothèque Cachée. Dans l'incapacité de remplir leur mission, ils retournent à la Bibliothèque de toute urgence ; capturés, ils résistent aux interrogatoires et à la torture aussi longtemps que possible. Ils portent les robes monastiques de la Confrérie des Lecteurs Illuminés avec son symbole au dos. Le chef cache une grande clé d'argent dans son étui d'arme. Il est le seul Lecteur du groupe : les autres sont des Lecteurs-Profanes et ont toujours leur langue.

Johan Harupz

Marchand de tabac, humain, 47 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	19	3	3	7	30	1	27	19	23	30	31	32

Compétences

Baratin, Corruption, Lecture sur les Lèvres, Vision Nocturne.

Johan Harupz est un Lecteur-Profane de la Confrérie des Lecteurs Illuminés, qui espionne pour son compte à Marienburg. Il est profondément sourd, ce qui est une couverture parfaite pour sa mission d'écoute : il a acquis l'art de lire sur les lèvres et peut donc communiquer avec les membres de la Confrérie qui ont fait leurs vœux définitifs et assister aux discussions les plus intimes sans que personne ne sache qu'il comprend tout ce qui se dit.

Ce n'est pas un érudit mais il aime lire et apprendre. Il ment avec un art consommé et nie savoir quoi que ce soit sur les visites nocturnes de sa boutique. Mais Harupz n'est pas un homme particulièrement brave et il cède devant la plupart des formes d'intimidation. Il n'hésite pas à prétexter de sa surdité pour jouer les imbéciles ("Dis-nous comment aller sur l'île !", "Certainement, messires, à priser ou à chiquer ?"). Il n'aime pas les intrus et entretient deux chiens de garde pour le faire savoir.

Sa boutique bien fournie est très fréquentée par les marins et autres voyageurs des mers. Il nie vigoureusement vendre autre chose que du tabac, comme ces substances plus puissantes qui arrivent parfois à Marienburg d'Arabie et autres lieux. Il les garde cachées dans sa cave.

Chiens de Garde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	10	3	3	7	30	1	43	14	43	43	47	23

voir plus tard. Dans ce cas, les assassins sont passés avant eux. Les PJ découvrent alors un Vogelgesang assassiné sur le sol de son bureau. À côté de lui, son ardoise porte ce message : "Ernst, **ils** voulaient le livre de Mandelbrote. Tu avais raison." La Garde arrive alors que les PJ sont sur place et ces derniers deviennent les premiers suspects de ce meurtre. Quand on s'aperçoit que Vogelgesang était un mutant, on va sans doute les considérer comme des héros, mais la Garde leur signifie de ne plus faire justice eux-mêmes. Il n'y a aucune trace de Jemima.

Pas de fumée sans tabac

Si quelqu'un pense à poursuivre les assassins quand ils quittent la maison de Vogelgesang, rappelez que le couvre-feu est toujours en vigueur. Les assassins sont habiles dans l'art de se déplacer d'ombre en ombre mais, à moins que les PJ ne disposent de compétences similaires, chacun d'eux doit réussir un jet de **Dex** ou alerter une patrouille de gardes. Celle-ci les poursuivra à travers les rues sombres, avec les même résultats que la nuit précédente en cas d'interpellation.

Les assassins font un long détour à travers Marienburg pour finir près de leur point de départ. Les silhouettes entrent dans un petit débit de tabac non loin de la berge : malgré l'heure tardive, une lumière brille derrière la fenêtre. Il est possible de surveiller l'arrière de la boutique depuis une autre rue mais personne ne sortira de toute la nuit. Quelqu'un qui frappe à la porte n'obtient aucune réponse, mais le battant s'entrouvre légèrement.

Si les PJ entrent dans la boutique après le couvre-feu mais avant minuit, Johan Harupz descend vivement de l'étage par l'escalier. Quand il voit qu'il n'a pas affaire à des membres de la Confrérie, il demande aux intrus de partir. Devant un refus, il appelle la Garde qui intervient alors en 1D6+4 minutes. Après minuit, Harupz se met au lit avec un bon livre de la Bibliothèque et les lumières sont éteintes. La boutique est ouverte de dix heures à vingt heures tous les jours et Johan se montre alors plus aimable.

La boutique et les deux pièces d'habitation au-dessus n'ont rien de remarquable et on n'y trouve aucune trace des assassins, ni issue qu'ils auraient pu emprunter. Une fouille rapide permet non seulement de remarquer plusieurs livres frappés du même symbole que celui porté par les assassins mais aussi une trappe sous le comptoir de l'échoppe. Malheureusement, elle ne mène qu'à la cave utilisée comme entrepôt. Toutefois, une fouille y dévoile une trappe dissimulée verrouillée par une serrure complexe. Dessous, un long escalier humide s'enfonce jusqu'à rejoindre un tunnel où s'infiltre de l'eau salée. Il conduit directement à Roc Foyles et c'est ainsi que les membres de la Confrérie rejoignent et quittent la Bibliothèque en toute discrétion. Peu de Lecteurs-Profanes connaissent l'existence de ce tunnel : ils gagnent généralement l'île en barque à voile ou à rame sous le couvert de la nuit ou prétendant aller offrir leurs dévotions à Solkan.

Quiconque s'y connaît en serrure prévoit sans peine qu'une tentative de crochetage a toutes les chances de coincer le pêne en position fermée. Harupz ne possède pas de clé de la trappe mais le chef des assassins en a une. Il est donc possible que les PJ se la procurent. Cette clé leur sera sans doute extrêmement utile dans la suite de l'aventure. Le MJ peut donc leur donner des facilités pour l'obtenir : par exemple, un assassin fait tomber son étui d'arme quand il est blessé ou un coup heureux le détache de sa tenue. Si les PJ ont la clé, la trappe s'ouvre ; sinon, elle reste fermée.

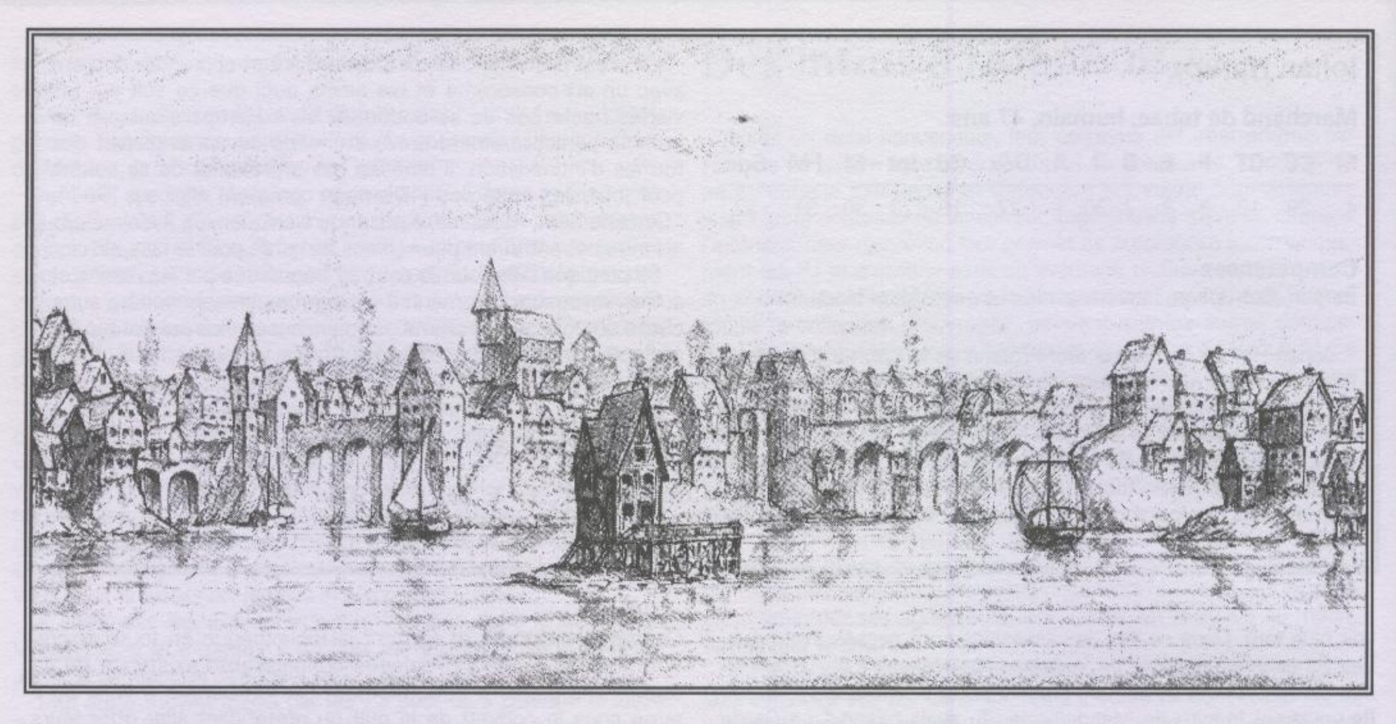
Des PJ en possession de la clé de la trappe voudront peut-être suivre le tunnel pour Roc Foyles. Essayez de les en dissuader dans l'immédiat (en mettant en scène une entrée de la Garde dans la boutique, ou des clients, ou en envoyant d'autres Lecteurs à la rencontre des PJ dans le tunnel — le premier groupe devrait leur avoir donné du mal et ils ne peuvent pas savoir qu'ils ne sont pas tous aussi costauds). Une découverte de la Bibliothèque à ce stade se traduirait sans doute par des PJ tués ou blessés par les fanatiques de la Confrérie et l'équipe n'y gagnerait que des ennemis jurés.

Si vous préférez ne pas trop dévoiler le rôle joué par Harupz dans ce drame (d'autres indices le désigneront dans le chapitre final), contentez-vous de faire perdre la trace des assassins aux PJ, ou de les faire arrêter par la Garde, devant le débit de tabac.

Une visite à Goffman

Quand les PJ se rendent à l'adresse de Goffman, ils devraient être à la fois effrayés et intrigués du tour que prennent les choses à Marienburg. Cette "simple" course à la recherche d'un vieux livre est devenue beaucoup plus dangereuse que prévu.

Goffman vit dans un bien meilleur quartier que Vogelgesang : sa belle maison donne sur une large avenue bordée d'arbres à quelques centaines de mètres du Tribunal Général, lui-même à un jet de pierre seulement du Palais du Conseil. L'assistant de Goffman fait immédiatement entrer les PJ s'ils peuvent donner un motif à leur visite : ils ont rencontré Goffman sur la grand-place ; ils ont de mauvaises nouvelles de Vogelgesang ou un avertissement de sa part ; ou simplement sont-ils intéressés par les démons et les éclipses. Presque toutes les explications seront



acceptées puisque Klaus, l'assistant, sait que Goffman est à la recherche d'une équipe d'aventuriers.

L'intérieur de la maison est propre et bien aménagé. Goffman reçoit ses visiteurs dans la salle à manger où la grande table est encombrée de livres, papiers, parchemins, plumes et coquilles de noix. Il a l'air d'un professeur d'université : plutôt tranquille, légèrement moralisateur, patient mais n'arrivant pas vraiment à admettre l'incroyable ignorance des jeunes gens d'aujourd'hui. Son jeune étudiant, Klaus, l'écoute comme un prophète. Goffman les invite à s'asseoir, envoie Klaus chercher du thé et des gâteaux, leur offre une noix et leur demande d'expliquer la raison de leur visite.

Goffman se montre amical et ouvert et encourage les PJ à aborder tous les sujets qu'ils jugent importants et à poser toutes les questions qu'ils veulent. Ses réponses visent à noircir la situation autant qu'il est possible : il essaye de les inquiéter au point qu'ils accepteront de lui trouver l'Œuf. Voici quelques-unes de ses réponses ; si les PJ l'interrogent sur tout autre sujet, improvisez quelque chose de mauvais augure.

- **La mort de Vogelgesang.** L'annonce d'une attaque sur Vogelgesang confirme les pires craintes de Goffman à propos de la Confrérie : ce sont de dangereux fanatiques prêts à tuer un vieil homme pour un livre. Si les aventuriers lui demandent ce qu'il sait des assassins, il explique : "Il est des choses sur lesquelles mieux vaut ne pas poser de questions. Vogelgesang et moi sommes membres d'un ordre secret, un ordre qui tue ceux qui parlent trop, comme l'a appris ce pauvre Kunz. Nous avions pensé que quelques promesses nous ouvriraient un accès facile à la connaissance. Mais il n'y a pas d'accès facile à la connaissance, ni à rien qui vaille la peine d'être possédé." Impossible d'en tirer autre chose sur ce sujet.

- **Le livre que recherchaient les assassins.** Interrogé sur le livre mentionné par Vogelgesang, ou que les assassins recherchaient, il montre un gros ouvrage intitulé "Une Théorie du Chaos" posé sur la table. "Voilà ce qu'*ils* veulent retrouver. Il parle d'une terrible catastrophe qui s'apprête à frapper cette ville et de ce qu'il faut faire pour la prévenir. Je ne crois pas qu'*ils* veulent collaborer à cette catastrophe, ou travailler à l'empêcher : *ils* veulent simplement récupérer leur propriété, et voilà pourquoi *ils* ont tué Kunz, pour un livre qu'il n'avait plus."

- **L'éclipse, les émeutes, la réunion du Conseil ou le rapport de Vogelgesang.** Goffman paraît extrêmement grave. "D'après les calculs de Kunz, Mórrslieb éclipsera le soleil dans trois ou quatre semaines. Nous sommes — nous tous dans cette ville et peut-être la totalité de l'Empire — en terrible danger. C'est un péril qui ne se présente peut-être qu'une fois tous les millénaires et, jusqu'ici, il a été repoussé. Mais ce temps est revenu.

"Avez-vous déjà entendu parler de Zahnarzt ? Non. Cela ne me surprend pas. Même ses propres fidèles l'appellent "l'Oublié". C'est un démon d'une monstrueuse puissance potentielle, un serviteur du Dieu Sanglant exilé en ce monde, et, d'après ce livre," il tapote l'exemplaire de "Une Théorie du Chaos" sur la table, "il ne peut prendre une forme matérielle que lorsque Mórrslieb éclipse le soleil. Mais il explique aussi que cette incarnation est liée à un objet appelé "L'Œuf de Lune". Et c'est là que j'interviens.

"Zahnarzt a ses fidèles et ils s'activent, sans doute, à leurs préparatifs. Mais depuis que Kunz m'a averti de cette éclipse, j'ai fait des recherches sur ce sujet et je suis convaincu qu'il existe un moyen de stopper le retour du démon... mais pour cela j'ai besoin de l'Œuf de Lune. Et le plus vite possible."

- **"Un Exposé Véritable et Honnête du Pays de Lustrianie".** "Ah. Ce livre-*là*", dit Goffman comme s'il le connaissait, ce qui n'est pas le cas. "Je n'en ai pas d'exemplaire. Je pourrais vous en obtenir un mais cela impliquerait que je me mette dans le même danger que ce pauvre Kunz. Et... enfin, pour un tel risque, vous devriez être prêts à courir quelque péril pour moi, en échange."

- **Le mystérieux joueur de flûte.** Goffman semble un instant sous le choc : il ne s'attendait pas à cela. "Un *joueur de flûte ?*" Il se précipite sur une étagère d'où il retire un volume poussiéreux à reliure de cuir noir. Il feuillette l'ouvrage en marmonnant indistinctement puis lit :

"Voilà, je le savais, oui. *En ces jours, le passage de l'obscurité était annoncé par une multitude de présages*... plein d'histoires de pluies de grenouilles et fadaises suicidaires, de simples conventions littéraires, pour l'essentiel. Voilà : *l'Ombre projetée par l'Immonde Obscurité arpentait le pays, et sa silhouette était celle d'un misérable ménestrel errant, vulgaire et lépreux*... snobisme culturel, mais on peut lire au-delà... *Mais il est de la nature du Chaos de se trahir*... Puis il y a un passage illisible ; certains de ces moines sont complètement inaptes ; puis nous arrivons au



Ernst Goffman

Érudit humain, 60 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	29	3	3	6	32	1	35	33	76	40	66	43

Compétences

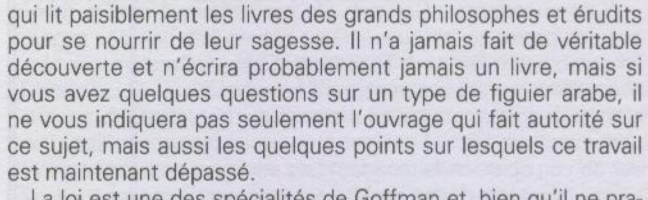
Alphabétisation, Ambidextrie, Astronomie, Calcul Mental, Cartographie, Connaissance des Démons, Conscience de la Magie, Cryptographie, Histoire, Identification des Plantes, Langage Secret (Classique), Langue Hermétique (Magikane), Langues Étrangères (Lustrianien, Bretonnien, Arabe, Slaan), Législations, Numismatique, Pathologie, Sens de la Magie.

Dotations

Beaucoup de livres, écritoire et autres, une grosse théière toujours pleine d'une tisane tiède.



Comme son ami Vogelgesang, Goffman est un membre de la Confrérie des Lecteurs Illuminés. Il est assez riche pour étudier ce qui lui plaît, ayant été un avocat recherché jusqu'il y a quelques années. Mais alors que Vogelgesang recherche fanatiquement les vérités nouvelles, pourchassant incessamment ces choses que l'homme n'aurait jamais dû savoir, Goffman est le type même de l'amateur lettré qui lit paisiblement les livres des grands philosophes et érudits pour se nourrir de leur sagesse. Il n'a jamais fait de véritable découverte et n'écrira probablement jamais un livre, mais si vous avez quelques questions sur un type de figuier arabe, il ne vous indiquera pas seulement l'ouvrage qui fait autorité sur ce sujet, mais aussi les quelques points sur lesquels ce travail est maintenant dépassé.



La loi est une des spécialités de Goffman et, bien qu'il ne pratique plus, il est connu pour utiliser parfois ses connaissances quand l'opportunité de lutter contre une injustice se présente. Il y a quelques années, il a essayé de défendre la cause d'une certaine Sœur Astrid, injustement accusée d'être un agent du Chaos parce qu'elle ne haïssait pas suffisamment les mutants. Sa plaidoirie et le scandale qui s'ensuivit l'obligèrent à prendre sa retraite et éveillèrent chez lui un intérêt pour la démonologie et le Chaos.

Sans être un démoniste ou un serviteur du Chaos, le sujet le fascine. Comme coauteur du rapport de Vogelgesang au Conseil de la Cité, il sait beaucoup de choses sur Zahnarzt et croit qu'il est possible d'empêcher son retour. Goffman a aussi ouvert les yeux sur l'absence de pitié et le fanatisme de la Confrérie et pris conscience du mépris avec lequel ses membres considèrent la vie humaine.

Il s'est attaché un jeune étudiant (Klaus) : le garçon n'est pas particulièrement brillant, mais Goffman pense qu'il a le devoir de transmettre la connaissance autant que faire se peut.

passage important : *l'Ombre, Muuthauwg, le Héraut de l'Immonde Démon, vint au devant des serviteurs de l'obscurité, et rit...* Le passage suivant est mangé de moisissures, mais il y a quelque chose à propos d'un joueur de flûte qui *danse pendant que les serviteurs dorment.* Il semble qu'il était présent quand le démon fut vaincu ou conjuré, mais, d'une manière générale, les gens qui survivent à une bataille avec les démons ne font pas ensuite de récits très cohérents, savez-vous.

Si les aventuriers demandent la signification de tout cela, Goffman secoue la tête : "Muuthauwg est une figure mystérieuse. Clairement, le flûtiste de la légende est un présage de malheur — mais s'agit-il du même étrange personnage que vous avez rencontré ? — je ne saurais le dire. Cependant, il est désigné sans ambiguïté comme un héraut. S'il a réapparu, c'est le signe que le retour de Zahnarzt est imminent et que nous n'avons pas de temps à perdre.

La Dent du Démon

Les PJ devraient être maintenant impatients ou tout au moins inquiets. S'ils demandent ce qu'est l'Œuf, Goffman reconnaît n'en avoir aucune idée. S'ils s'inquiètent de la manière de le trouver, Goffman ouvre l'exemplaire de "Une Théorie du Chaos". À l'intérieur, un objet enveloppé dans du papier repose dans un logement découpé dans l'épaisseur des pages. Il le sort, retire soigneusement le papier et en montre le contenu. C'est un grand croc, de quelque neuf centimètres de long (voir page **115**). Il fait une marque sur la nappe et y pose le croc. "Ceci", dit-il d'une voix empreinte d'un respect mêlé de crainte, "est le seul vestige matériel du démon qui nous menace. Maintenant, regardez".

Goffman incante quelques mots et la Dent commence à se tordre et se balancer comme si c'était une créature vivante. Puis elle se met à ramper sur la table. Il marmonne encore les mêmes mots et la Dent s'immobilise. Il fronce les sourcils, trace une ligne pour marquer le déplacement de la Dent avec un crayon puis sort une boussole d'un tiroir sous la table. Il examine la boussole et la nappe et note soigneusement quelque chose sur un morceau de papier.

Il se tourne alors vers Klaus. "Tu vois ? Exactement ce que je t'avais dit. Elle est irrésistiblement attirée vers l'Œuf de Lune. Tout ce que tu as à faire est de suivre cette direction — à travers les Wastelands, dirais-je — et me ramener l'Œuf. Mais traite-le vraiment avec précaution." Il sourit de sa propre plaisanterie. "Voilà un Œuf dont nous ne voulons *pas* faire une omelette."

Klaus pâlit. "Ne vaudrait-il pas mieux que je reste ici ?"

"Pas du tout, mon garçon. Toutes les recherches faites ici seraient inutiles si tu ne me rapportes pas l'Œuf."

"Mais... on dit qu'il y a des bêtes du Chaos et des monstres..."

"Oh, ne t'en inquiète pas, mon garçon. Ces braves gens te protégeront. Ils m'ont l'air de gens habitués au danger."

En cas de protestations de la part des PJ, Goffman prend un air choqué. "Vous n'allez pas laisser ce pauvre garçon traverser les Wastelands tout seul, n'est-ce pas ? Par Manann, vous l'avez entendu dire comme cela peut être dangereux." S'ils refusent toujours, il ajoute, "Oh, et bien tant pis. Quand Zahnarzt reviendra, la cité sera détruite et l'Empire défait. J'imagine que vous vous moquerez bien de trouver ou pas votre précieux livre..."

Un homme convaincant

Goffman croit — à juste titre — qu'il est crucial que l'équipe se charge de cette mission et ne ménage pas ses efforts pour qu'il en soit ainsi. Malheureusement, il est plutôt vague sur ce que cela implique. Il ne sait pas ce que l'Œuf de Lune peut *être*, les textes laissant simplement entendre qu'il est portable. Il n'est pas non plus sûr de ce qu'il faut en faire, bien que le livre semble contenir des sortilèges destinés à détruire le lien entre l'Œuf et Zahnarzt.

Le MJ doit adapter la scène de manière à s'assurer l'accord des PJ. Par exemple, s'il s'agit de mercenaires convaincus qui ne se

Note importante : Goffman n'a pas remarqué que le morceau de papier qui entoure la Dent est, en fait, une des pages amputées au livre "Une Théorie du Chaos". Pendant que les aventuriers battent la campagne à la recherche de l'Œuf, Goffman se rend compte qu'un élément d'information crucial est parti avec eux. Les PJ doivent être dissuadés de se débarrasser de ce papier, mais il ne faut pas souligner son importance — pas avant leur départ de Marienburg, tout au moins.

lèvent pas le matin pour moins d'une Pistole, Goffman n'est pas un homme pauvre (comme le montre sa maison) et il est prêt à les payer. Il commence par offrir de rembourser leurs dépenses, puis un salaire de 10 Guilders par jour et par personne, puis 20, jusqu'à 50 Guilders payables — il n'en démordra pas — à leur retour avec l'Œuf.

Si les PJ refusent absolument d'accepter ce travail même contre argent, le MJ doit se résigner à des méthodes plus désagréables. Le passé de la plupart des aventuriers recèle des ennemis ou de noirs secrets ; servez-vous en. Faites réapparaître leurs vieux adversaires à Marienburg — comme, par exemple, le Culte de la Main Pourpre de la *Campagne Impériale* — et laissez entendre sans ambiguïté qu'ils sont en cheville avec La Fraternité de l'Oublié.

Faites-les accuser de crimes, qu'ils en soient responsables ou pas (le meurtre de Vogelgesang est parfaitement approprié) ; et Goffman étant la seule personne qu'ils connaissent à comprendre les lois de Marienburg, ils ne seront pas en position de lui refuser une faveur. Mettez en scène un barde chantant la gloire dont se couvrent les héros et la mort ignominieuse qui attend les lâches.

Dans le pire des cas, les dieux des PJ leur envoyent des rêves prophétiques montrant Marienburg en flammes et des démons dépeçant leurs amis et filles d'auberge préférées. Muuthauwg peut aussi apparaître dans ces rêves et les inviter à gagner les Wastelands, ou réapparaître dans la réalité. De grossiers graffitis commencent à souiller les murs, proclamant que "Le Prince Démon régnera à nouveau — du Sang pour le Dieu Sanglant !".

Et si rien ne peut convaincre les PJ d'entreprendre la tâche, c'est qu'ils sont donc clairement incapables de tout sentiment humain, ce qui implique qu'ils sont passés au Chaos. La Fraternité de l'Oublié les contacte alors pour leur annoncer qu'il est clair, pour ceux qui ont une intuition Chaotique, qu'ils sont des leurs et leur propose amicalement de choisir entre un petit travail (retrouver l'Œuf) et le don d'une double altération physique du Chaos, qu'ils méritent si noblement.

De la Dent et de l'Œuf

La mission de l'équipe, si elle l'accepte, est simple : voyager avec Klaus dans la direction indiquée par la Dent, trouver l'Œuf et le ramener. La Dent ne donne malheureusement que la direction, pas la distance ; Goffman pense qu'elle réagira avec force à proximité immédiate de l'Œuf mais, d'une manière générale, les aventuriers devront voyager en ligne droite dans les Wastelands, sans tenir compte des obstacles. Goffman ne voit pas où cela pourrait poser problème : "Je le ferais moi-même si je n'avais pas à finir les recherches sur ces sortilèges."

Il souligne que la Dent peut être utilisée à tout moment pour confirmer la direction, ou pour vérifier que l'Œuf a bien été identifié. Il enseigne l'incantation d'activation à qui la demande et insiste pour qu'au moins un PJ l'apprenne. Il ajoute un avertissement : "Soyez très prudents. Il s'agit du fragment d'une entité du Chaos, d'un objet de puissance. Utilisez-le aussi peu que possible : il pourrait induire d'étranges effets autour de vous. Je suppose que plus près vous serez de l'Œuf, et plus imprévisibles seront ces effets. Et chaque fois que vous l'activerez, il se peut que cela attire l'attention des fidèles du démon, ou même de Zahnarzt en personne."

Les conséquences précises de l'utilisation de la Dent sont décrites en page **115**. Goffman fournit aussi à l'équipe une boussole magnétique ordinaire.

Goffman sait par Vogelgesang que l'éclipse interviendra dans deux ou trois semaines mais il n'a aucune idée de la distance que les PJ auront à parcourir pour trouver l'Œuf. Il se montre donc très anxieux de les voir partir sans délai inutile et insiste sur le fait qu'il n'y a pas un instant à perdre. Il aide les personnages à obtenir tout équipement raisonnable mais il joue en permanence le rôle d'une conscience impatiente qui les pousse sans fin à partir au plus vite. Heureusement, Marienburg est une ville commerçante où presque tout peut s'acheter sur-le-champ si l'argent ne manque pas. Par contre, les renseignements et conseils utiles aux voyages sont parfois plus difficiles à obtenir.

Si un des PJ soulève le problème du danger que peut représenter une chose telle que l'Œuf dans une ville si peuplée, Goffman soupire. "C'est un problème, bien sûr. Mais peu importe ce qui devra être fait, il sera certainement plus facile de m'y préparer ici. À côté de l'équipement qui pourrait être nécessaire, cette ville est pleine de bibliothèques, d'érudits, de sorciers et autres ; de navires aussi, en cas d'urgence. Et même si Zahnarzt doit d'abord se manifester près de l'Œuf, je suis sûr qu'il va fondre très vite sur la ville. Il en est ainsi avec les démons, voyez-vous."

Goffman insiste avec force sur un autre point : "Quoi que cet 'Œuf' puisse être, *ramenez-le ici*. Ne croyez pas prévenir quoi que ce soit en le détruisant simplement. Le livre ne laisse aucun doute : seules certaines techniques particulières interdiront l'accès de Zahnarzt au monde matériel et il *faut* qu'elles soient appliquées pendant l'éclipse. Quoi que nous fassions, il faudra le faire à ce moment-là. Je vais continuer mes recherches sur les rituels nécessaires. Croyez-moi, je dispose de ressources cachées."

Dans les Wastelands

Les PJ peuvent essayer de se procurer quelques cartes des Wastelands et Goffman est en mesure de leur en prêter une, mais uniquement s'ils la demandent (voir document page **127**). Les cartes du Vieux Monde sont toutefois assez semblables aux cartes médiévales de notre propre monde : les échelles et les proportions ne sont pas respectées ; l'orientation à la boussole est impossible et une bonne partie des indications sont dépassées, mal placées ou relèvent simplement de la licence artistique. Les diverses cartes contradictoires du Monde de Warhammer démontrent bien cette situation.

Les marchands et les cochers se servent généralement de "guides des routes" bien suffisants (et assez exacts) pour ceux qui voyagent par la route. Mais la Dent montre visiblement une

Klaus

Estudiant de Goffman, 19 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	24	2	3	6	33	1	29	33	46	30	36	31

Compétences
Alphabétisation, Baratin, Esquive, Héraldique, Langage Secret (Classique), Législations.

Dotations
Cape de voyage, sac à dos, couteau, mouchoir, fil et aiguille, carnet vierge, crayon à mine de plomb.

Klaus est originaire de Middenheim et gémit sans cesse qu'il n'aurait jamais dû en partir.

direction qui emmènera l'équipe à travers la campagne, dans un territoire qui a peu de chances d'avoir jamais été correctement cartographié. De plus, les cartes sont dessinées à la main et extrêmement coûteuses.

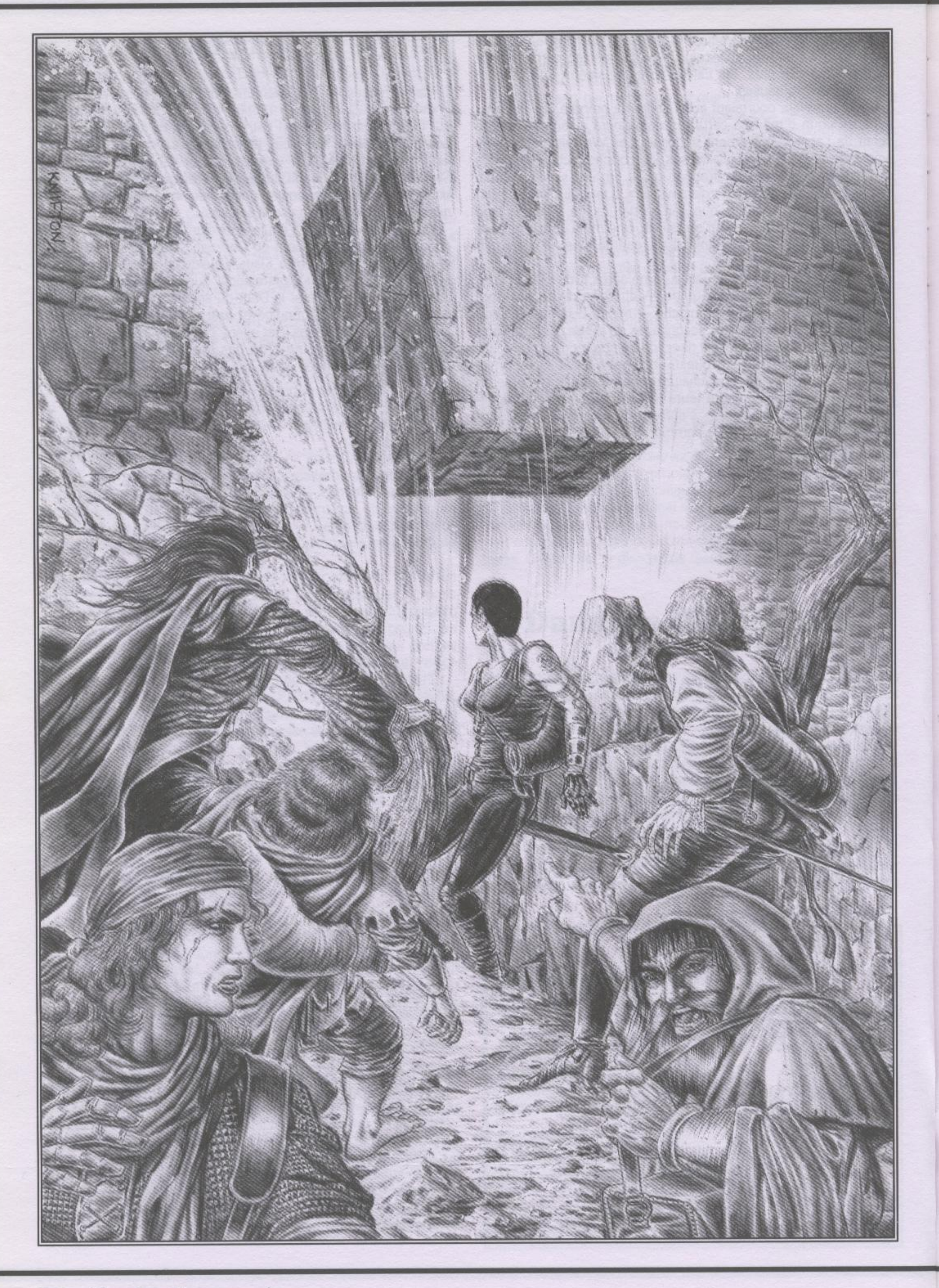
Les aventuriers pourraient aussi songer à prendre des chevaux mais un coup d'œil à la carte les convaincra aisément que ce serait de l'argent inutilement dépensé. Les Wastelands contiennent trop de landes broussailleuses, de collines rocheuses ou de marécages traîtres, et la direction qu'ils doivent suivre semble bien leur faire traverser les trois paysages. Il leur faut simplement espérer que l'Œuf, quelle que soit sa nature, ne sera pas trop lourd pour être porté dans un sac à dos. Une mule de bât est une meilleure idée mais un tel animal représente plus de gêne que d'utilité.

Et donc, de préférence un jour à peine après avoir été convaincue d'accepter le travail, l'équipe — chargée de sacs à dos, armes, armures et bâtons de marche — rejoint Goffman et Klaus à l'extérieur d'une des portes secondaires de la ville. Goffman sort la Dent, relève à la boussole la direction de son mouvement (227° ou presque exactement sud-ouest) et remet à Klaus l'objet enveloppé de son papier. Il leur souhaite bonne chance et retourne en ville. Les PJ doivent prendre leurs repères et, au grand amusement des gardes de la porte, s'enfoncer à travers champs dans les Wastelands. L'aventure a commencé — tranquillement, pensent peut-être les voyageurs.

Mais ils se trompent

Malheureusement, les aventuriers ne savent pas encore que la Fraternité de l'Oublié (page **115**) est bien décidée à mettre la main sur l'Œuf. Comme la Dent est le seul moyen de le trouver, elle doit s'en emparer. Les deux récentes utilisations de la Dent par Goffman l'ont avertie de sa présence et dénoncé le détenteur. Sachant que Goffman est un Lecteur-Profane de la Confrérie des Lecteurs Illuminés, les sectateurs ne veulent pas défier cette dernière en tuant ses agents sous ses yeux.

Ils ont donc surveillé l'équipe pendant ses préparatifs et sont encore à l'affût au moment où Goffman souhaite bon voyage au groupe et remet la Dent à Klaus. Quelqu'un a été désigné pour suivre les PJ dans les Wastelands, quelqu'un qui doit saboter leurs efforts et récupérer la Dent ou appeler du renfort quand ils auront retrouvé l'Œuf. Équipé et prêt, il quittera Marienburg 20 minutes après ses proies. Cet agent, plus chaotique que la plupart de ses compagnons, ne croit pas aux vertus de la patience, comme le montrera le chapitre suivant.



Chapitre 1

UNE TOMBE SOUS LES EAUX

Les aventuriers se mettent en route, bien équipés, bien nourris et sûrs de la direction à suivre. Malheureusement, leur compagnon de voyage manque sérieusement d'enthousiasme et ils n'ont aucune idée précise de ce qu'ils cherchent. La boussole de Goffman les dirige vers des terres accidentées. Le ciel est chargé de nuages, la pluie cingle leur visage, poussée sans répit par un vent froid. Ils franchissent avec peine des successions de crêtes et de vallées couvertes d'arbres épineux et d'épaisses broussailles. Ces vallées coupent leur chemin à angle droit, et il n'est pas facile de garder le cap. Il n'y a aucun signe de civilisation, si ce n'est parfois une ferme abandonnée qui ne leur fournit même pas un abri contre la pluie incessante.



e premier scénario montre aux PJ les inconvénients du voyage en ligne droite, en leur faisant traverser un élément surprenant de l'histoire de la technologie. L'endroit n'est pas *sûr* ; en fait, ils vont même perdre un membre de l'équipe. Évidemment, le fait qu'il y ait déjà des ennemis sur leurs traces ne va pas les aider.

Mise en place

Voyager dans les Wastelands est des plus ennuyeux ; cette région ne porte pas ce nom (Terres Incultes) sans raison. Le MJ devrait passer rapidement sur les longues marches qui relient chaque rencontre, tout en signalant les changements de terrain, de météo et toute chose intéressante qui se présente (principalement des repères géographiques, rivières, bois, marais, collines, mais aussi tumulus, ruines anciennes, fermes abandonnées, vieilles pistes et petits abris dont se servent les paysans) pour animer le trajet et créer une atmosphère.

Insistez sur le fait que tout ceci représente une longue période pour les PJ, sans y consacrer trop de temps. Il n'est pas nécessaire de faire des descriptions heure par heure ni, en aucun cas, de faire des jets sur des tables de "rencontres aléatoires" ou de "monstres errants".

Pendant l'essentiel des trajets en extérieur, le temps est marqué par les pluies de fin d'automne, avec quelques gelées occasionnelles. Un soleil timide apparaît parfois, pour être presque immédiatement recouvert par des nuages menaçants. Soulignez que les PJ sont de plus en plus sales et crottés. Il est peu probable qu'ils aient pris des vêtements de rechange, et ils ont vraiment très peu de chances de trouver un endroit où prendre un bain. Une fois que la boue les aura recouverts, ils ne s'en débarrasseront plus avant longtemps.

Le comportement de Mórrslieb est également très important. Quand l'équipe quitte Marienburg, elle apparaît dans le ciel sous la forme d'un croissant de lune, sa face caractéristique à peine visible. Elle est dans sa phase croissante pendant tout le voyage et pleine quand les PJ atteignent la ferme Gunzenhauser — elle le restera pendant toute l'aventure.

Après la récupération de l'Œuf, elle apparaît aussi dans la journée, donnant aux personnages l'impression qu'elle les regarde avec intérêt, et même avec ironie. Vers la fin de l'aventure, elle se met à affecter le monde qui les entoure, mais cela sera décrit par la suite.

Confiance

La première journée de voyage se déroule sans incident : après avoir traversé des champs et s'être fait insulter par des paysans, les PJ avancent sur une lande dégagée où la marche est assez facile. À la tombée de la nuit, lorsqu'ils dressent le camp, Klaus s'approche de l'un d'eux, le meneur évident ou celui qui paraît le plus courageux et le plus assuré. "Euh... vous savez pour cette Dent ? Accepteriez-vous de la garder pour moi ? C'est juste que, eh bien, je pourrais la perdre, ou quelque chose comme ça. Je veux dire, j'ai perdu mes lunettes la semaine dernière, et ce matin il m'a fallu presque une heure pour trouver ma botte gauche. En plus, transporter une dent de démon, ça me fait peur." En cas de refus, Klaus s'adresse à un autre PJ, en redoublant d'insistance. Si aucun n'accepte, il conserve l'objet à contrecœur, se plaignant par intermittence à ce sujet pendant presque toute la journée suivante.

Dans les collines

Après la deuxième journée de trajet, les PJ sont sales et fatigués. Deux heures avant le coucher du soleil, ils atteignent une vallée qui suit la même direction qu'eux.

Tout Engingneur nain (ou quiconque s'intéresse à la technologie naine ou à l'histoire locale) sait qu'il y a dans les environs un grand barrage nain et un site minier datant de 300 à 600 ans, qui devrait être un village hospitalier et prospère. Un habitant de Marienburg a simplement connaissance de la présence de mines naines "dans les collines".

Craignez la mort par l'eau

Le groupe suit la vallée pendant quelque temps et longe un torrent qui passe entre des arbres noueux. C'est l'endroit le plus

agréable traversé par les PJ depuis leur départ, même si la pluie continue de les tremper. Les flancs de la vallée se font plus abrupts et escarpés, jusqu'à former une gorge profonde, parsemée d'arbres. Au bout d'un moment, les personnages entendent une sorte de rugissement, comme le bruit d'une cascade. Sortant du couvert de la végétation, ils découvrent un spectacle terrifiant. À quelques centaines de mètres se dresse un énorme barrage, d'au moins 30 mètres de haut. De l'eau coule par-dessus son sommet fissuré et branlant ; elle jaillit aussi par de nombreux trous dans la paroi. Pendant qu'ils regardent cette scène, une brusque explosion retentit et un énorme bloc de pierre tombe du haut du barrage pour s'écraser à quelque distance. L'eau s'écoule avec plus de force et le fond de la gorge commence à se remplir.

Quiconque réussit un test d'*Observation* remarque une silhouette mystérieuse qui se tient sur le côté nord de la gorge, à 50 mètres du barrage — hors de portée des sorts ou des projectiles. Elle range quelque chose (une baguette, en fait) et s'en va, cessant d'être visible. C'est la sectatrice du Chaos ; chargée de surveiller l'équipe, elle a compris qu'elle devait l'affaiblir : elle a l'intention d'éreinter les PJ puis de les achever avant la fin de la journée, s'attribuant ainsi la Dent et la gloire. Elle a pris de l'avance sur le groupe à la fois par chance, détermination et connaissance antérieure de la zone.

L'inondation

Les PJ doivent partir de la vallée avant que le barrage ne cède. Les parois rocheuses sont trop abruptes pour être escaladées sans les compétences appropriées, mais le côté nord comporte un escalier taillé dans la pierre qui s'élève vers le bord de la retenue. Il faut un test d'*Observation* à -10 pour le repérer car il est vieux et envahi par la végétation. Si personne ne le voit, un autre morceau du barrage se détache et une masse d'eau balaie la vallée jusqu'à un mètre de hauteur, jetant au sol ceux qui ratent un jet de *Force*. Tout le monde doit s'accrocher aux arbres pour ne pas être emporté.

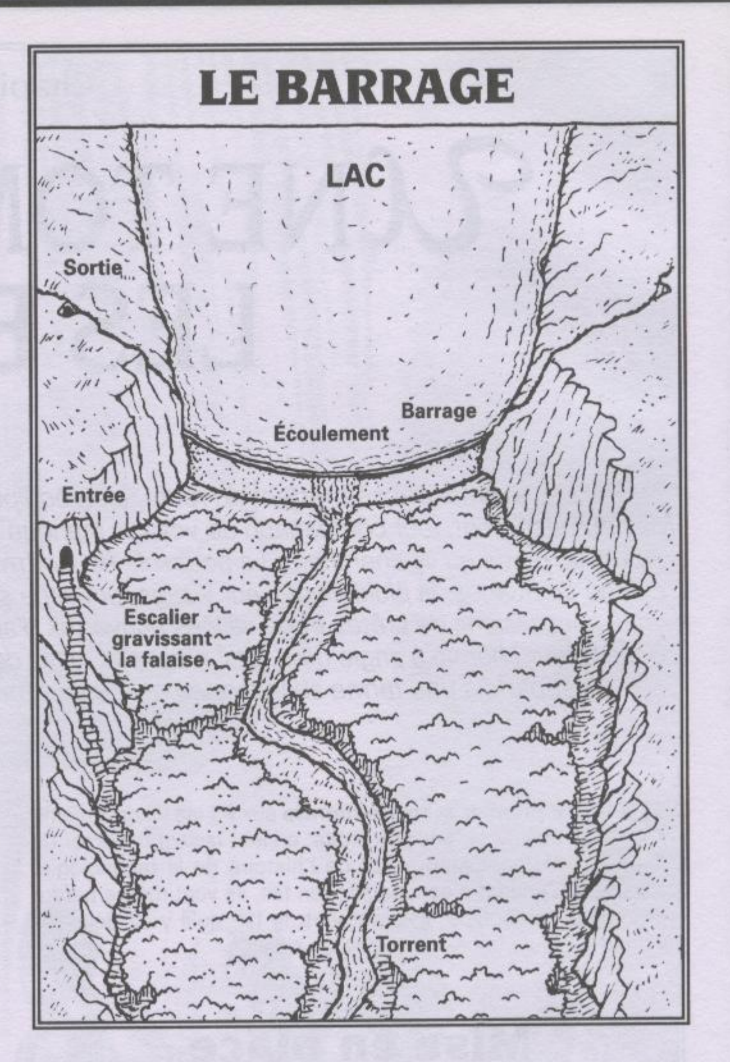
Quelqu'un finit de toute façon par remarquer l'escalier vers lequel l'équipe n'a plus qu'à se diriger. Il ne dépasse pas les 30 cm de large et les marches sont très usées, couvertes d'herbes et rendues glissantes par la pluie. Aucun cheval ne peut s'y engager ; une mule est capable de l'aborder avec lenteur, mauvaise grâce et irritation. Chacun doit réussir un Test de *Risque* pour gravir ce passage, avec un bonus de +20 % pour ceux qui disposent de la compétence *Escalade*. En cas d'échec, la chute coûte 1D3 points de dommages, et le maladroit doit réussir un jet de *Dextérité* pour se rattraper à un des arbres qui poussent sur la pente à (2D4-1) mètres en contrebas. Il devra être remonté par ses compagnons. La tâche est plus facile s'ils ont pensé à prendre une corde. Un nouvel échec entraîne une chute dans l'eau ; la profondeur n'atteint pas le mètre, mais le courant est rapide.

L'escalier s'élève au-dessus de la vallée puis s'enfonce dans un tunnel obscur, proche du bord du barrage, mais 3 mètres plus bas. De l'eau coule par les nombreux trous de la retenue, aspergeant les PJ, et le bruit du torrent et de la maçonnerie qui gémit est assourdissant. Aucune lumière n'éclaire le conduit, mais des martèlement et grincements rythmés y retentissent. Le plafond n'est qu'à 1,50 m, visiblement conçu pour (et par) des Nains, dégouttant d'eau en permanence. Il semble n'y avoir aucune autre issue, à moins que les personnages ne veuillent tenter l'escalade des 10 mètres de falaise humide qui les séparent du sommet.

Bienvenue dans la machine

Le tunnel continue sur 50 mètres et le mur droit vibre sous la pression de l'eau. Il finit par déboucher dans une immense caverne, dans laquelle le bruit de machines et de martèlement est assourdissant. Le couloir devient une étroite passerelle de 60 cm de large, très rouillée, avec une rambarde sur la gauche ; elle gémit et craque dès que quelqu'un met le pied dessus. Elle peut supporter le poids de la moitié de l'équipe, mais avec une personne de plus, elle commence à trembler et s'affaisse de manière alarmante. À l'autre extrémité, une corniche de 1,20 m de large est bordée d'un garde-fou en pierre. On devine la lumière du jour à l'extrémité d'un passage qui s'enfonce dans la roche, et un escalier descend vers le plancher de la caverne. De l'eau goutte du plafond et s'écoule le long des parois — en particulier sur le mur de droite.

Sous la passerelle, les torches de l'équipe projettent des ombres géantes sur une vision stupéfiante. D'énormes machines sont en marche — des pistons et des leviers géants montent et descendent, des roues dentées de toutes tailles tournent et grincent à l'unisson, et l'eau coule par de nombreuses ouvertures, actionnant d'immenses roues à aube. Tout en bas, sur le sol de cette immense salle, des rangées de forges abandonnées se succèdent, à peine visibles dans les ténèbres. Leurs feux sont morts, mais les restes pourris de leurs soufflets automatiques pompent encore, et de monstrueux marteaux viennent frapper des enclumes gigantesques. Une grande partie de la machinerie est cassée, par endroits de grandes tiges fouettent inutilement l'air, et des engrenages aux dents brisées tournent ensemble, produisant d'horribles grincements. De nombreux tunnels partent de la caverne, mais il est impossible de dire où ils mènent (ils conduisent en fait aux habitations et aux ateliers abandonnés des Nains, mais l'équipe n'aura jamais l'occasion de le constater). Le sol semble être recouvert de 30 cm d'eau.



Franchir la passerelle

Quand les premiers PJ s'engagent sur la passerelle, un fracas terrible retentit, un immense trou apparaît dans le mur de droite et un jet massif d'eau se déverse, renversant presque les personnages. Ceux qui sont sur la passerelle et qui échouent à un Test de *Risque* tombent à genoux ; ils restent de justesse sur la structure (les modificateurs — en cas de précautions spéciales ou d'imprudence extrême — sont à la discrétion du MJ). Les projections de maçonnerie leur font perdre 1D3 Points de Dommages. Le poids de l'eau qui leur tombe dessus est tel que tout le monde doit réussir un jet de *Force* pour rester debout — il est plus facile d'avancer à quatre pattes. Un jet de *Sang-Froid* peut s'avérer nécessaire pour progresser sans encouragement — la passerelle est prise d'un fort balancement et les grincements et craquements qui viennent d'en bas augmentent de volume lorsque plusieurs roues à aube sont emportées.

Les courants finissent par se calmer suffisamment pour permettre à ceux encore figés sur place de rejoindre la corniche. Les autres PJ peuvent alors entreprendre la traversée. Lorsque le dernier d'entre eux est à mi-chemin, un grondement encore plus terrifiant retentit et tout le mur de droite s'effondre. Un nouveau déluge s'abat dans la caverne, ce qui implique un autre Test de *Risque* (comme précédemment). Pendant quelques secondes, les divers engins s'entrechoquent dans l'eau tourbillonnante puis tout le sol s'effondre et la machinerie disparaît dans un tourbillon — le barrage a complètement cédé et il emporte la moitié de ce flanc de la vallée avec lui.

La passerelle se tord dangereusement sur la droite ; des jets d'*Intelligence* permettent de rester dessus — en cas d'échec, le personnage, suspendu au bord de la structure, doit réussir un test de *Force* pour remonter ou attendre qu'un de ses compagnons vienne l'aider. Pendant que les retardataires tentent de rejoindre l'autre côté, le métal commence à céder et la passerelle à se détacher. Elle lâche brusquement et ne tient plus que par l'autre côté, se balançant à un angle de 45° au-dessus du vide. À ce stade, un jet de *Sang-Froid* s'impose. Le PJ doit grimper laborieusement le long de la structure délabrée (Tests de *Risque* à la discrétion du MJ) ou être secouru par ses compagnons.

Tout le monde devrait malgré tout se retrouver de l'autre côté. Il est inutile de faire risquer la mort à tout un chacun — sauf éventuellement Klaus — à force de jets de dés. Celui qui tombe dans les ténèbres de la caverne a droit à un dernier tirage sous sa *Volonté* : en cas de réussite, son corps inconscient se retrouvera haut perché dans un arbre de la vallée après le départ des eaux, avec 0 Point de Blessure. Sinon, il se retrouve également dans un arbre, mais avec un zéro partout, et il peut commencer une nouvelle carrière : nourriture pour les corbeaux. Tout PJ sentant qu'il va lâcher prise ferait bien de dépenser rapidement 1 Point de Destin.

L'escalier se termine désormais dans le vide, aussi la seule solution consiste à se diriger vers la faible lumière à l'extrémité du passage.

LA SALLE DE LA PASSERELLE

Sortie
Corniche
Escalier descendant
Ce mur s'effondre
Nombreuses machines en dessous
Passerelle avec rambarde
Entrée
JG

Un toit pour la nuit

À la sortie du tunnel, une route est taillée dans la paroi rocheuse. Les dernières lueurs du jour permettent aux PJ de découvrir une scène sinistre. Un grand lac s'étend à leurs pieds, gris et peu attrayant sous un ciel encore chargé de nuages. Entouré de collines balayées par la pluie, il tourne doucement vers le nord-ouest et disparaît derrière un sommet. La boussole indique catégoriquement la direction du lac.

Le bruit de l'eau s'élève derrière les PJ et sur leur droite, là où la retenue se déverse dans la vallée. Son niveau a beaucoup baissé, révélant une épaisse boue puante.

Les personnages vont certainement vouloir se mettre à l'abri de la pluie et s'éloigner du barrage qui continue de s'écrouler, provoquant de nouvelles secousses. Si les PJ semblent décidés à s'installer dans l'entrée du tunnel, le sol se met à trembler et des pierres tombent du plafond. Heureusement, à peine visibles dans la lumière mourante, quelques maisons se dressent à moins d'un kilomètre sur le bord du lac. L'une d'elles a encore une partie de son toit ; la nuit y sera plus agréable qu'à ciel ouvert.

Lorsque les PJ atteignent la construction, il fait déjà nuit. Seul un très bon Test d'*Observation* (à -20, et uniquement si les joueurs annoncent qu'ils examinent les environs) permet de repérer diverses marques de ventouse sur les murs.

Le village de l'humidité

Dans ce village alors appelé Leiderburg, des hommes et des Nains vivaient autrefois en paix à côté du lac. Les aïeux des premiers habitaient dans la vallée avant qu'elle ne soit inondée par les seconds. Ces derniers sont partis il y a quarante ans, une fois épuisée la veine qu'ils exploitaient. Les humains sont restés, pauvres, misérables, avec pour seules ressources la pêche dans le lac et l'élevage de quelques maigres moutons dans les collines.

Il y a cinq ans, les disparitions ont commencé. Ce furent d'abord des moutons, puis des enfants. À l'insu des villageois, une jeune pieuvre des marais, entraînée dans le lac par les courants qui l'alimentaient, avait fini par se lasser de son régime de truites et de brochets. Les cinq derniers habitants se sont enfuis à Marienburg il y a un an (et ils s'enfuient maintenant de cette cité, mais c'est une autre histoire !).

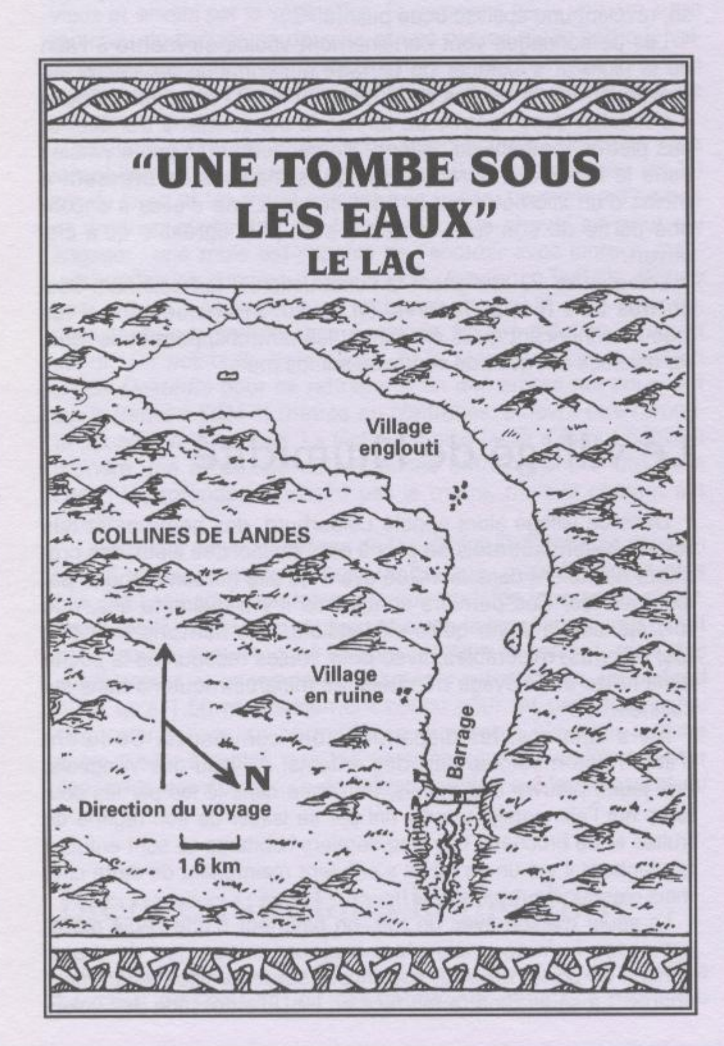
La seule maison avec un toit, un bâtiment d'une seule pièce, est assez humide, mais c'est toujours mieux que de rester dehors. La porte, ouverte, est encore solide quoique légèrement pourrie. La seule fenêtre fait face au lac. Elle possède des volets

dans le même état que la porte, mais fermés. De la tourbe est posée à côté de la cheminée, et les PJ peuvent faire du feu pour se sécher. La pièce contient un lit aux draps déchirés et piqués, deux chaises, un pot de chambre fêlé et, dans un coin, un petit autel dédié à Shallya. Le toit est percé juste au-dessus du lit, ce qui le rend inutilisable par cette pluie.

Un élément du décor est vraiment anormal : un sandwich (bœuf et moutarde), auquel il manque une bouchée, et une outre de vin rouge sont posés sur une des chaises. Une couverture sèche est cachée sous le lit, avec une liasse de feuilles. Il s'agit de pages arrachées à un livre d'August Gropt, *Voyages dans les Wastelands*. Le papier est légèrement moisi et *ne* porte *pas* le symbole de la Bibliothèque. Un PJ qui passe cinq minutes à les feuilleter découvre le document présenté page **125**. Le reste, qui concerne des régions des Wastelands que le groupe ne va pas traverser, date sérieusement.

D'étranges traces glissantes vont de la chaise à la porte, mais seul quelqu'un qui réussit un Test d'*Observation* alors qu'il examine spécifiquement la maison peut les remarquer. Les marques se dirigent vers l'extérieur, et une unique empreinte gluante de ventouse, de 7,5 cm de large, apparaît à gauche du battant. Toute autre marque extérieure a été effacée par la pluie.

Voilà qui devrait rendre les PJ nerveux. Peuvent-ils rester sur place ou leur faut-il poursuivre leur route ? En fait, ils sont plus à l'abri dans la maison car la pieuvre, incapable de franchir la porte, doit envoyer ses tentacules à l'aveuglette. Une bonne flambée contribuera à leur sécurité car la créature craint le feu. Les personnages ne connaissent toutefois pas la nature de la menace et s'attendent peut-être à voir surgir quelques vils sectateurs ou un rejeton du Chaos.



On va t'avoir, saleté

L'agent de la Fraternité a aussi établi son campement dans le village, mais elle est partie afin de tendre une embuscade aux PJ une fois qu'ils se seront installés pour la nuit. Malheureusement pour elle, elle n'a pas remarqué les traces laissées par la pieuvre ; et tout aussi malheureusement, la créature l'a repérée. Et elle a faim.

Une heure après l'arrivée des personnages dans le village, tout PJ qui monte la garde ou qui est dehors aperçoit un éclair brillant à 800 m, sur le bord du lac, accompagné, deux secondes plus tard, par un bruit d'explosion. D'autres éclairs suivent puis cessent brusquement.

Ceux qui vont voir ce qui se passe découvrent la sectatrice du Chaos, grièvement blessée, gisant dans la boue près de l'eau. Une sorte d'explosion s'est produite à proximité, et des morceaux de chair calcinée et déchiquetée sont éparpillés autour d'elle. L'air est chargé d'une odeur bizarrement appétissante de barbecue.

Des traces, laissées par quelque chose de très gros, s'éloignent en direction de l'eau ; quiconque a déjà rencontré une pieuvre des marais ou possède la compétence Potamologie a droit à un jet sous l'**Int** pour les identifier.

La sectatrice, une femme de presque trente ans, vêtue d'un manteau de voyage, est à peine consciente ; lorsque les PJ arrivent, elle sort une baguette qu'elle brandit vers eux. "La Dent est à nous", lance-t-elle entre ses dents serrées, tout en tentant de faire fonctionner la baguette. Rien ne se passe. Elle retombe dans la boue, apparemment sans connaissance. Ceux qui s'approchent constatent cependant qu'elle prononce une incantation à peine audible ; à moins d'être stoppée, elle continue pendant une minute et meurt, ayant épuisé ses dernières ressources.

Les PJ ne peuvent savoir qu'elle vient juste de lancer l'*Appel de la Fraternité*, un sort, présenté page **116**, dont la Fraternité de l'Oublié a l'exclusivité. Son incantation a peu de puissance et aucun effet visible, mais toute personne d'alignement chaotique se sent troublée pendant quelques minutes comme si quelqu'un ou quelque chose tentait d'attirer son attention. Tous les adorateurs du Chaos se trouvant à moins de 50 km en ressentent les effets et certains savent ce qu'il signifie. Plus important, le sort va être entendu par Zahnarzt et par Muuthauwg, qui feront bientôt sentir leur présence.

La sectatrice ne transporte presque rien ; l'essentiel de son matériel est resté dans la maison en ruine. La baguette est en jade et, bien que vidée de tous les sorts qu'elle contenait, un magicien de haut niveau ou un alchimiste en donnera 200 CO. Une seule marque permet d'identifier la femme, un étrange symbole tordu tatoué sur son cœur : un prêtre ou quelqu'un qui a des connaissances sur le Chaos identifie une variante de la Marque de Khorne, mais il s'agit en fait du symbole secret de la Fraternité.

La nuit des tentacules

Peu après minuit, la pieuvre blessée revient. Toute personne qui monte la garde entend un glissement sinistre provenant du lac et aperçoit vaguement une grosse forme ronde qui se dirige vers la maison. La pieuvre, typique de son espèce (**WJRF** page 244), est extrêmement forte et possède de très longs tentacules. Depuis son affrontement avec la sectatrice, elle n'en a plus que six, et seulement 12 Points de Blessure.

Si la porte de la maison n'est pas barricadée, le monstre la démolit aisément et tente d'entrer, pressant sa masse contre l'encadrement et envoyant ses tentacules dans la pièce à la recherche de ses proies. Si le battant est bloqué, la pieuvre fait passer ses appendices par le trou du toit et par la fenêtre après avoir détruit les volets. Dès qu'elle a saisi une proie, elle se replie

vers le lac, ce qui lui prend cinq rounds. Elle recule aussi si elle échoue à un Test de *peur* contre le feu.

Ce combat vise plus à créer un sentiment de terreur qu'à faire des ravages ; il fait nuit et, pendant les premiers rounds, les PJ ne savent pas précisément ce qu'ils affrontent. Laissez-les se dépêtrer de deux tentacules qui essaient de les attraper par la fenêtre, pour constater ensuite que deux autres sont passés par le toit quand ils ne s'y attendaient pas. Soulignez la masse énorme tapie dans les ténèbres, et la manière dont la maison tremble quand la créature se jette sur la porte. Les personnages ne devraient même pas être sûrs du nombre de leurs adversaires. Klaus ajoute à la tension en hurlant et en courant dans tous les sens avant de se cacher sous le lit.

La pieuvre attaque également si l'équipe décide d'abandonner la maison et de longer le lac, ou de dormir à l'air libre. Dans ces conditions, la position des aventuriers est plus difficile car ils ne disposent d'aucune cachette et la pluie les empêche d'allumer un feu. La créature, si elle n'est pas tuée, finit par se retirer dans le lac. En fait, elle file dès qu'elle est ramenée à 5 Points de Blessure ou qu'elle perd trois tentacules de plus. Note culinaire : la plupart des cuisiniers halfelings savent que les tentacules de pieuvre des marais sont particulièrement délicieux coupés en tranche, frits et servis avec une sauce à l'oignon.

Le déserteur

Au cours de la nuit, Klaus se glisse hors de la maison et entreprend de rentrer à Marienburg ; il en a assez. Il abandonne sur place l'essentiel de ses affaires, y compris la Dent, s'il l'avait toujours, et la boussole. Si le groupe a prévu de monter la garde, il propose d'y participer et décampe dès le début de son tour, ce qui lui donne une avance de 2 à 3 heures et permet à la pieuvre d'attaquer par surprise.

Si son offre a été refusée, deux heures après la bagarre, il se lève et quitte le camp, sous prétexte d'aller se soulager — "toute cette agitation a perturbé ma digestion". Si le garde insiste pour l'accompagner, Klaus passe derrière un buisson puis détale. Il est impossible de le pister de nuit et, au matin, les PJ doivent choisir entre le poursuivre et perdre un temps précieux ou continuer sans lui. Cette dernière solution va sans doute s'imposer. Si le MJ l'a bien interprété, Klaus n'a été jusque-là qu'une source de problèmes.

Boues séculaires

Le lendemain matin, au lever du soleil, un spectacle dégoûtant s'offre aux yeux des personnages. La pluie s'est un peu calmée, mais le lac s'est transformé en une vaste étendue de boue grise qui couvre toute la vallée. Elle est parsemée de poissons morts ou agonisants (et probablement d'une pieuvre des marais mutilée) et d'amas d'algues puantes. Une rivière paresseuse coule au centre. Et la boussole indique clairement que leur cap coupe ce marais en diagonale !

Les PJ vont peut-être décider de suivre la rive sur une certaine distance dans l'espoir d'atteindre l'extrémité du lac. Toutefois, il devient rapidement évident que la berge s'incurve en *s'éloignant* légèrement de la direction à suivre et, au loin, ils entrevoient des hautes falaises et les gorges abruptes où coulent les rivières qui alimentent la retenue. Ils n'ont pas d'autre choix que de traverser le lac.

Au début, la boue est peu profonde (mais plutôt odorante). Plus les voyageurs avancent et plus ils s'y enfoncent ; bientôt ils en ont jusqu'aux genoux pour les humains, et c'est pire pour les Nains ou les Halfelings. La boue éclabousse tout et tous les équipements qui ne sont pas soigneusement protégés en sont rapidement imprégnés. La progression rendue lente et difficile empêche le groupe de dépasser la moitié de sa Vitesse de Déplacement habituelle.

De temps en temps, les PJ tombent sur des murets effondrés, comme ceux qui entourent les champs : la vallée était habitée avant d'être noyée, réalisent-ils. La pluie du petit matin se transforme en une bruine persistante, puis un brouillard épais limite la visibilité à 10 mètres. Il étouffe aussi tous les bruits et des personnages qui s'éloignent trop des autres risquent de perdre tout contact.

La profondeur de la boue varie selon les endroits ; le chef de file qui ne prend pas la précaution de sonder le terrain avec un bâton, va tomber tôt ou tard dans un trou. Après un brusque "Plouf !", il disparaît presque entièrement et doit, pour remonter à la surface, réussir un jet de **F** (un par round), en appliquant un modificateur de -1 par Point d'Armure. Après un nombre de rounds égal à son **E**, il commence à perdre 1 Point de Blessure par round. S'il se retrouve avec 0 Point de Blessure, il meurt à moins de recevoir des soins immédiats, qu'ils soient médicaux ou magiques. S'il peut reprendre sa respiration, il récupère 1 Point de Blessure tous les deux rounds.

Si quelqu'un lui lance une corde, il doit réussir un jet de **Dex** pour l'attraper, puis celui qui tire doit réussir trois jets successifs de **F** pour dégager son compagnon. S'ils s'y mettent à plusieurs, ajoutez les diverses **F** et faites le jet sous le total. En cas d'échec, le noyé est de nouveau englouti, mais s'il a été dégagé un temps, il a pu reprendre son souffle.

Ces poches de boue sont nombreuses (1D6 ou à la discrétion du MJ). Après le premier incident, les PJ devraient être sur leur garde. S'ils ne prennent aucune précaution, faites-leur connaître une nouvelle mésaventure.

Où les morts ont perdu leurs os

Quand les PJ sont à mi-chemin de leur traversée du lac, ils prennent lentement conscience de la présence de murs sombres qui surgissent du brouillard de tous côtés. La boussole pointe droit vers eux. C'est un village humain que les Nains ont noyé en construisant le barrage. Ignoraient-ils son existence, ont-ils oublié de prévenir les habitants du danger imminent, ou quelques personnes ont-elles refusé de partir, préférant mourir lors de la montée de l'eau ? Les circonstances étaient certainement anormales car ces villageois sont devenus des Ombres et protègent les ruines contre toute intrusion.

Le village abrite neuf Ombres : six adultes et trois enfants. Étudiez bien les règles spéciales qui s'appliquent à ces créatures (**WJRF**, page 253). Notez qu'elles ne possèdent aucun trésor intéressant pour les PJ — leur trésor, c'est leur village, la seule chose de valeur qu'ils avaient de leur vivant. Rappelez-vous aussi que les personnages se déplacent à la moitié de leur vitesse habituelle en raison de la boue épaisse.

Dès qu'ils pénètrent dans le village, les PJ ont l'impression d'être observés. Les bâtiments, presque tous effondrés, sont couverts de boue, mais les portes et les fenêtres forment des trous obscurs derrière lesquels les arrivants croient sentir des présences. Lorsqu'ils s'enfoncent parmi les ruines, quiconque réussit un Test d'*Observation* leur désigne un groupe de silhouettes immobiles et silencieuses à la porte d'une maison — un homme, une femme et un enfant. Ils ne disent rien. Les PJ remarquent lentement d'autres formes qui apparaissent sur d'autres seuils, par petits groupes. Elles semblent acquérir lentement un éclat qui leur est propre : un étrange halo pâle et irréel.

Les PJ qui s'avancent vers ces individus constatent qu'ils sont vieux et flétris, leur peau a la couleur de la boue environnante, leurs vêtements de paysans sont pourris. Dans leurs yeux brûle une haine féroce. Une fois que les personnages ont identifié la nature de ces êtres, ils sont immédiatement sujets à la *peur* que



provoquent les Ombres. Les créatures se précipitent pour attaquer.

Les PJ ne sont probablement pas en situation d'affronter sérieusement les Ombres, à moins de disposer d'armes magiques. Le bon sens dicte la fuite. Un aventurier qui perd des points de **F** ne va certainement pas continuer à faire face à un nombre écrasant de morts-vivants. Une nouvelle fois, le MJ doit faire de cet épisode un moment de terreur, pas un simple combat, et mettre en scène la fuite des PJ au milieu des ruines sinistres tandis que les Ombres surgissent des maisons à leur poursuite.

Les créatures cherchent principalement à éloigner les intrus du village. Ces derniers vont sans doute s'éparpiller pendant leur fuite. Si les Ombres continuent leur chasse hors des ruines, elles sont alors *sujettes à l'Instabilité*.

Six Ombres adultes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	3	4	17	30	1	18	18	18	18	18	—

Les Ombres adultes démarrent avec 7 Points de Magie chacune, qu'elles utilisent au rythme de 2 points par round de combat.

Trois enfants Ombres

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	1	4	17	30	1	18	18	18	18	18	—

Les enfants Ombres démarrent avec 3 Points de Magie chacun.

Au-delà de la Vallée de la Mort

Une fois sortis du village, les PJ n'ont pas de mal à se regrouper. La suite de la traversée du lac devrait se passer tranquillement. Seul un MJ sadique songerait à faire plonger les voyageurs dans un nouveau trou ! Sur la rive opposée, ils découvrent une vieille cabane de berger où ils peuvent se sécher et se reposer. Le brouillard se lève et le soleil réapparaît. La boussole désigne des hauteurs à l'opposé de l'atroce vallée. Tandis que les PJ s'engagent dans les collines, une alouette s'envole et se met à chanter dans le ciel bleu. Le cauchemar est terminé — pour l'instant.

Chapitre 2

Où que vous soyez

Les PJ sont maintenant couverts de boue et ils ont perdu leur jeune compagnon. Bref, ils se sont certainement rendu compte — s'ils ne l'avaient pas fait avant — que leur mission n'a rien du pique-nique et qu'il y a des gens qui préféreraient les voir morts avant qu'ils ne réussissent. Mais ils ont échappé aux inondations, marais, monstres et morts-vivants et se croient peut-être capables d'affronter n'importe quoi. D'un autre côté, certains détails du paysage apparemment paisible qui les entoure suggèrent que la situation va devenir quelque peu — étrange.

Ce chapitre voit réapparaître Muuthauwg, le mystérieux joueur rencontré à Marienburg. Un affrontement avec le Héraut Silencieux n'est pas improbable, mais l'objectif n'est pas de mettre en scène un simple combat. L'épisode doit permettre aux PJ de comprendre ce qui se passe et comment leur mission s'inscrit dans l'histoire de fond. Il donne aussi au groupe une occasion de faire de cet être au pouvoir considérable — mais capricieux — un allié inquiétant ou un ennemi dangereux.

Présages

Un vol de faucons

Le lendemain de la traversée du lac, les PJ parcourent une zone de bois broussailleux. La progression est difficile car il faut éviter ronces et racines. Alors qu'ils arrivent en terrain dégagé, un groupe d'oiseaux passe loin au-dessus d'eux. Soudain, la nuée vire d'un seul et même mouvement et pique vers les voyageurs — sans descendre à portée d'éventuels projectiles. Elle s'approche cependant suffisamment pour que quelqu'un voit qu'elle est composée d'oiseaux de proie (des faucons pèlerins, pour être précis). Tout Forestier ou initié en fauconnerie comprend l'étrangeté de la chose : les faucons ne volent pas en groupe, ce sont des chasseurs solitaires. Pour renforcer la bizarrerie, tous les oiseaux se posent dans un arbre éloigné où ils restent quelques minutes, observant apparemment les PJ, avant de s'envoler. Et ils ignorent *toute forme* de magie qui pourrait leur être adressée.

En fait, cette volée *est* Muuthauwg ; il a adopté cette forme pour voyager. Il est à la recherche de l'Œuf, vers lequel il progresse lentement, mais il cherche aussi qui recruter pour la lutte à venir. Le sort *Appel de la Fraternité* lancé pendant le chapitre précédent a attiré son attention ; son instinct l'a conduit vers l'équipe et il surveille la zone en réfléchissant à ce qu'il va faire ensuite. Il est pratiquement convaincu que les PJ ne sont pas dans le camp de Zahnarzt et qu'ils peuvent lui être utiles, mais il ne sait pas encore qu'ils possèdent la Dent. Pour l'instant, il décide de ne plus s'inquiéter d'eux, ou de chercher une certaine protection avant de poursuivre ses investigations.

Le village déserté

Pendant l'après-midi du jour suivant, les PJ passent à moins de cent mètres d'un petit village, à peine plus qu'un hameau ; c'est le premier signe d'une présence humaine dans les Wastelands. Cependant, en se rapprochant, ils commencent à se rendre compte qu'en dépit d'une colonne de fumée qui indique habituellement un endroit habité, le site est désert. Arrivés dans ce modeste ensemble de maisons qui comprend une petite auberge, ils découvrent un lieu totalement abandonné, bien que tous les bâtiments paraissent en bon état.

Muuthauwg est venu ici sous sa forme humaine et il a entraîné les villageois dans sa farandole, tant pour disposer d'aides en cas de problème que par amusement. Les PJ vont le rencontrer assez rapidement mais, pour le moment, ils sont devant une énigme.

La tension de cette scène et le sentiment d'étrangeté qu'elle dégage doivent être lentement accrus par une série de faux événements. Le village a été brusquement abandonné. Quelques outils agricoles gisent dans la rue ; des portes claquent sous le vent léger ; une assiette de ragoût, froid mais parfaitement mangeable, est posée sur une table de cuisine. Les cuisines sont assez bien approvisionnées, bien que certains placards ouverts semblent avoir été vidés précipitamment. L'enchantement de Muuthauwg était suffisamment complexe pour que certains villageois aient le temps de prendre des provisions.

Un ou deux cochons sont présents dans des bâtiments fermés, mais on s'attendait à trouver plus d'animaux ; Muuthauwg a entraîné avec lui les bêtes aussi bien que les gens. La fumée provient des braises d'un cottage à moitié brûlé, mais il ne contient aucun corps ; d'astucieux PJ déduiront qu'une bougie allumée s'est renversée quand personne n'était là pour éteindre l'incendie naissant. Les visiteurs tombent ensuite sur une grange dont la porte a été fracassée de l'intérieur. Voilà qui paraît bien sinistre, mais un examen des lieux ne révèle rien d'alarmant (un cheval captivé par la musique du joueur de flûte a démoli le battant d'une ruade pour le suivre).

Tout ceci va certainement intéresser et inquiéter les PJ, mais le MJ ne doit pas les laisser perdre trop de temps. Une fois qu'ils ont compris la situation de base, toute autre recherche ne fait que confirmer les faits ; il n'y a personne à aider et pas grand-chose à piller (mais s'ils ont besoin de nouvelles provisions, ils peuvent se servir sans payer et une fouille vraiment approfondie permet de dénicher une partie des économies des villageois). De temps en temps, le MJ doit lâcher de solides allusions à l'urgence de la mission. Activée, la Dent ne montre pas de réaction particulière et continue d'indiquer la même direction. Si les PJ ne veulent pas s'en aller avant d'avoir éclairci le mystère, le MJ prétend accorder un test secret d'**Int** à l'un d'eux et leur rappelle qu'un certain nombre de réfugiés ont fui Marienburg devant les rumeurs de l'arrivée du Chaos ; les villageois ont peut-être entendu des histoires qui exagéraient l'urgence de la situation et cédé à la terreur.

Dans tous les cas, les aventuriers doivent reprendre leur marche — et leur cap se confond enfin avec une assez bonne route.


KNIFTON.

Celle qui boitait

Après deux heures de marche, les PJ découvrent une femme d'âge mûr en habits paysans qui gît sur le bord de la route. Lorsqu'ils se rassemblent autour d'elle, elle reprend momentanément conscience et murmure faiblement :

"Les rats... les rats..."

L'histoire de Benja

À moins d'être totalement dépourvus de curiosité, les PJ vont certainement vouloir aider la femme et découvrir ce qui lui est arrivé. Le premier point ne pose pas de grosses difficultés ; un jet d'**Int**, avec un bonus de +10 % pour les compétences *Traumatologie* et *Pathologie*, indique à qui le réussit qu'elle a deux problèmes. En premier lieu, elle a une jambe fragile, et des efforts excessifs et récents ont entraîné une entorse. Mais sa perte de connaissance a une autre cause ; elle n'a rien mangé ni bu — ce qui est plus important — depuis plusieurs heures, plusieurs jours peut-être. Même sans ce diagnostic, lui donner à boire la fait revenir à elle. Si quelqu'un ayant la compétence *Traumatologie* pense à bander sa cheville, la douleur s'estompe et cela lui permet de parler de façon plus compréhensible. Son nom est Benja. Elle est encore faible, divague parfois et doit être réorientée sur les éléments-clés, mais elle a beaucoup de choses à raconter.

En reprenant ses esprits, elle regarde autour d'elle et déclare : "Nous avons dansé sur des kilomètres, n'est-ce pas ?" Il devrait être évident qu'elle connaît un peu le coin, étant originaire du village déserté. Les aventuriers vont sûrement lui demander ce qui s'y est passé.

"Cela a commencé avec les rats. Quand je me suis réveillée, j'ai entendu des grattements et des bruits de course sous le plancher. Alors, moi et mon mari, nous nous sommes levés en sursaut, et trois ou quatre gros rats — de la sale vermine, monsieur — sont sortis en courant de derrière les meubles et de la fissure du mur que mon mari n'avait pas encore rebouchée. Et ils couraient tous autour de nous en couinant, et sans s'inquiéter du balai avec lequel j'essayais de les chasser.

Mon homme est alors allé chercher sa pelle pour les aplatir, et ils sont tous sortis en courant, en un clin d'œil. Quand nous avons regardé par la porte, nous avons vu tous les rats de la maison, et de la grange, et de chez nos voisins, qui se précipitaient vers la place du village, avec des douzaines de chiens et de chats — et presque pas de bagarre !

C'était étrange, pour sûr, et c'est alors que nous avons entendu la musique. Oui, monsieur, il y avait cette danse, sur le pré, au petit jour ! Il y avait une douzaine de personnes — on aurait dit des gens de la ville, pour la plupart — tous à se trémousser. Mais au milieu d'eux, il y avait les animaux. Et pas que des rats, bien qu'ils étaient des centaines. J'ai vu de mes propres yeux le cheval de Sturvheid qui essayait de danser, autant qu'un cheval peut danser. Et au milieu de tout ça, il y avait ce joueur de flûte, vêtu de haillons verts, qui s'éloignait en dansant joyeusement.

Eh bien, nous sommes restés là, bouche bée, comme tous ceux qui s'étaient précipités. Mais au bout d'un moment, je n'ai pas pu m'empêcher de me joindre à eux — oh c'était un air joyeux et entraînant comme tout. J'ai senti mes pieds qui commençaient à bouger — je n'ai pourtant jamais trop apprécié les bals, monsieur, pas depuis mon accident. Mais je n'étais pas la seule. Tout le village s'y est mis, et nous sommes entrés et sortis des maisons en dansant, et partis sur la route : une joyeuse bande, avec les chevaux, les cochons, les chiens, les chats — et les rats — au milieu de nous.

Mais ma mauvaise jambe n'est pas meilleure qu'elle n'était, même depuis que j'ai donné ses quatre sous à ce barbier itinérant pour cet onguent qui devait la guérir. À la fin, je me suis retrouvée à la traîne. Je voulais rester avec eux, messieurs — la musique m'appelait — mais j'ai fini par m'évanouir avec toute cette fatigue et cette excitation. Et mon homme ne s'est pas arrêté pour s'occuper de moi, mais il faut dire qu'avec cette musique, il n'aurait pas pu."

Les PJ sont libres de lui poser d'autres questions, mais c'est tout ce qu'elle sait. La description détaillée du flûtiste qu'elle leur donne correspond à ce qu'ils ont vu de Muuthauwg à Marienburg. Aucun des danseurs arrivés avec lui ne paraît familier ; il s'agit de réfugiés, principalement des Marienbourgeois, que Muuthauwg a rencontrés alors qu'ils fuyaient les rumeurs de catastrophe.

À ce stade, les PJ doivent décider de ce qu'ils vont faire. Benja n'a aucune suggestion constructive à leur proposer et se contente de dire qu'il faudrait arrêter le joueur de flûte. "C'est pas correct, en vérité. Emmener les gens danser loin de chez eux et tout ça."

Que faire de Benja ?

Les PJ vont peut-être s'inquiéter du sort de Benja. Elle se remet rapidement après avoir un peu mangé et bu (la solidité paysanne), mais sa jambe lui interdit de suivre longtemps un groupe de voyageurs. Heureusement, elle connaît une maison dans les environs — où habitent un bûcheron et sa famille. Elle est suffisamment éloignée de la route pour que ses occupants n'aient pas été entraînés dans la danse, et ce sont de braves gens qui n'hésiteront pas à héberger une personne dans le besoin en attendant qu'elle trouve quelqu'un pour la ramener chez elle.

Benja est prête à faire ce petit trajet toute seule, mais une canne ou une béquille l'aiderait beaucoup. Elle bénit tout PJ qui se charge de lui en tailler une dans une branche d'arbre. (Cette bénédiction n'a pas d'effet particulier, à moins que le MJ ne veuille récompenser la vertu, mais c'est l'occasion pour les personnages Bons de manifester leur alignement, et cela mettra du baume au cœur de l'équipe.) Ceux qui insistent pour l'accompagner constatent que la maison est à moins d'une demi-heure de marche. Le bûcheron et sa femme, un couple impassible d'âge moyen, ont deux filles adolescentes. Ils acceptent de donner asile à la paysanne, mais l'homme n'a aucune envie de "courir la campagne après des gens qui ont choisi d'aller danser, comme des imbéciles".

Au moment de dire adieu à ses sauveurs, Benja leur souhaite bonne chance et espère tout haut que "de braves gaillards" comme eux seront effectivement capables de s'occuper du flûtiste. "C'est pas bien, messieurs, vraiment pas bien..."

Ensuite

Muuthauwg devance les PJ et ceux-ci doivent maintenant prendre une décision. Soit ils décident de contourner les danseurs, estimant qu'ils retrouveront ensuite la piste assez facilement et que l'Œuf n'est probablement pas dans les environs, soit ils se contentent de les suivre un moment sans se presser, ce qui leur fait perdre un peu de temps mais leur évite de se frotter à Muuthauwg qui finira bien par prendre une autre direction.

Malheureusement, leur choix n'a aucune importance. Muuthauwg a conscience de leur présence, même à cette distance, et il commence bientôt à se rapprocher d'eux. Il est probablement capable de tomber par surprise sur les PJ qui le contournent ou qui le talonnent ; s'ils parviennent à prendre de l'avance sur lui, il les suit aussi vite que possible, accompagné des danseurs les plus rapides et les plus résistants — même si ces derniers ne sont pas aussi rapides que les aventuriers, la poursuite ne cesse pas, car Muuthauwg est infatigable et peut prendre le contrôle d'autres animaux et paysans là où il passe.

Le MJ peut vouloir donner à cette chasse un caractère déconcertant et surnaturel : les PJ perçoivent quelques notes de flûte portées par le vent et s'en éloignent pour l'entendre venant d'une

autre direction la minute suivante. La confrontation finit par être inévitable : alors que les aventuriers se croient en sécurité, ils tombent, derrière un accident de terrain, sur le joueur de flûte et sa troupe de quarante danseurs (composée à moitié d'humains et à moitié d'animaux).

Affronter Muuthauwg

Les PJ ont le choix entre plusieurs solutions. Ils peuvent fuir ou se disperser, ce qui va sans doute anéantir leurs chances de réussir la mission. Ils peuvent combattre, malgré les problèmes évidents que cela pose. Ou ils peuvent discuter.

Fuite

Si Muuthauwg commence à se rapprocher des PJ et que ceux-ci s'en aperçoivent et tentent de lui échapper, ils vont être *contraints* de s'écarter du cap dicté par la boussole. Le flûtiste et sa troupe les suivent pendant au moins deux ou trois jours, à une allure de marche rapide, ce qui rend difficile toute manœuvre de contournement.

Notez que même si les aventuriers ont réussi à se procurer des chevaux, ils risquent, dans les Wastelands désolés, d'aller plus lentement sur leurs montures qu'à pied. De plus, la musique de Muuthauwg affecte autant les chevaux que les gens — et ces animaux ont généralement une Volonté plus faible. S'ils approchent à portée d'oreille, même brièvement, les cavaliers n'auront plus qu'à mettre pied à terre.

Dans leur fuite, les PJ peuvent rester groupés ou se disperser. Dans le premier cas, Muuthauwg n'a aucun mal à suivre leur piste ; un groupe ne parviendra pas à couvrir longtemps ses traces. Et s'ils se séparent, Muuthauwg s'attache au porteur la Dent. Il n'est pas capable de la sentir directement, mais il sait que quelque chose important réclame son attention. Muuthauwg est avant tout une créature intuitive, mais son intuition est puissante et fiable.

Si la chasse dure trop longtemps, il finit par perdre tout intérêt pour les PJ et reprend la route de Marienburg pour s'occuper des plans de la Fraternité. Toutefois, l'utilisation de la Dent pour remettre les aventuriers dans la bonne direction attire de nouveau son intuition et il repart à leur poursuite, peut-être seul cette fois — il suppose que puisqu'ils se servent de la Dent, ils appartiennent à la secte, et cela l'intéresse. Une telle action sera aussi remarquée par Zahnarzt ; plus les PJ sont près de l'Œuf, plus vite il arrive pour les surveiller, voire pour influencer les membres de l'équipe.

Cela peut se transformer en un long jeu du chat et de la souris ; des PJ suffisamment ingénieux *peuvent* échapper indéfiniment à Muuthauwg et même le contourner, mais cela va leur demander beaucoup d'efforts, leur faire perdre beaucoup de temps et ils finiront par être fatigués et mal préparés à la suite de l'aventure. À long terme, la confrontation, quelle que soit sa forme, est certainement la meilleure solution.

Danseurs normaux

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences
Soins des Animaux ; 50 % de chances de Bagarre, 25 % de chances de Force Accrue.

Dotations
Les vêtements qu'ils portent.

Danseurs robustes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	25	4	4	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences
Soins des Animaux ; 50 % de chances de Bagarre, 25 % de chances de Force Accrue.

Dotations
Les vêtements qu'ils portent ; 25 % de chances d'un couteau, d'une dague ou d'un gourdin.

Combat

Il est possible que les PJ attaquent directement Muuthauwg, et même qu'ils l'emportent. Cependant, la victoire n'exige pas seulement des compétences de combat, de l'ingéniosité tactique et de la préparation ; elle nécessite aussi une brutalité impitoyable. Muuthauwg n'est pas un monstre de combat, mais il s'est entouré d'un groupe d'animaux et de danseurs humains qu'il peut utiliser, comme indiqué page **117**, pour se protéger de ses assaillants. Il n'est pas vraiment cruel ou sans cœur, mais il obéit à un ensemble inhumain (et à un idéal inhumain) de priorités et d'objectifs — sa propre survie est indispensable pour qu'il accomplisse son rôle dans le monde. Il tient toutefois compte des termes de sa malédiction et, bien qu'il place les danseurs entre lui et ses attaquants, il n'en fait pas une barrière suicidaire.

Un assaut direct doit, pour réussir, couper à travers des rangs d'innocents. Ils sont maintenant suffisamment nombreux pour que le MJ souligne les risques de les toucher accidentellement ; la trajectoire des épées passe inévitablement par quelques paysans âgés et les ricochets partent dans tous les sens. Si les PJ tentent une attaque et foncent dans sa direction, Muuthauwg libère de son contrôle quelques réfugiés armés et quelques solides villageois au moment où les assaillants arrivent sur eux.

Dans ces circonstances, les PNJ qui viennent d'être délivrés vont probablement combattre les aventuriers par réflexe, car ils ont vu ce qui est arrivé à ceux qui se sont mis en travers de leur chemin. Ce ne sont pas des combattants particulièrement talentueux (utilisez la deuxième série de caractéristiques fournie pour les danseurs), et ils sont sans doute épuisés par la farandole (au MJ de décider à quel point cela les affecte), mais ils devraient opposer une certaine résistance ; ils ne tiennent sans doute pas à se battre jusqu'à la mort, mais ils ne sont plus sous le charme du flûtiste, qui n'est plus responsable de leur vie. Les MJ désireux de compliquer la situation peuvent décider que des Gobelins errants, ou un ours, se sont joints à la troupe de danseurs, ce qui risque de donner quelques soucis aux PJ. Si cela tourne mal pour lui, Muuthauwg libère tout le monde et laisse les attaquants se débattre avec une foule confuse, pendant qu'il se transforme et s'enfuit.

La plus grande menace reste toutefois la flûte de Muuthauwg ; les aventuriers doivent réussir un jet de **FM** au début du combat, et ensuite tous les cinq rounds. Même avec des bouchons d'oreilles ou des contre-mesures magiques, il n'existe aucune défense parfaite contre cette musique — et plus ils seront protégés, moins ils parviendront à communiquer entre eux. Si tous ont les oreilles soigneusement bouchées, le MJ peut raisonnablement interdire aux joueurs de parler entre eux pendant la bataille.

Une autre solution consiste à mener une attaque furtive. Cela peut se faire surtout la nuit, quand la plupart des danseurs sont endormis, mais il faut signaler que Muuthauwg possède les sens d'un animal sauvage, une intuition surnaturelle et une capacité surhumaine à absorber les dommages. L'attaque va plus ou moins certainement se transformer en simple bagarre très rapidement. L'effet de surprise, même très bref, peut tout de même



donner aux PJ un sérieux avantage — à condition qu'il ne soit pas immédiatement contrebalancé par les problèmes de combat dans l'obscurité.

Si les PJ parviennent à franchir les rangs des danseurs ou à les contourner et menacent directement Muuthauwg, particulièrement en lui infligeant un ou deux points de dommages, celui-ci renonce à se battre ; pour autant qu'il sache, l'affaire n'est pas critique pour sa "mission". Il cesse alors de jouer de la flûte — ce qui libère les derniers danseurs — et se transforme en un groupe de créatures volantes — des faucons de jour, des chauves-souris de nuit. Ou alors, profitant d'une rivière ou d'un torrent important à proximité, il s'y jette et devient un banc de poissons. Cela va sans doute surprendre les PJ, à moins qu'ils ne connaissent déjà cette capacité et n'aient déclaré s'y être préparés. Toute personne en position de réagir doit réussir un jet de **Cl** ou rester bouche bée pendant 1-3 rounds, que Muuthauwg utilisera pour s'enfuir. Dans tous les cas, il est impossible de tuer tous les animaux transformés, ou même un nombre significatif. Muuthauwg revient toujours, si le MJ a besoin de lui.

Diplomatie

La meilleure solution pour les PJ est de discuter avec le joueur de flûte — mais aller jusqu'à lui sans être ensorcelé par la musique n'est peut-être pas si simple. Muuthauwg pense que les aventuriers savent ou possèdent quelque chose qui lui sera utile, mais il veut d'abord les fatiguer en les faisant danser, pour amoindrir leur résistance. Des personnages ayant beaucoup de Volonté et des protections adaptées peuvent s'approcher de la troupe, lancer une offre de rencontre ultérieure et s'enfuir ; un individu se déplaçant rapidement peut aller en avant des danseurs et laisser un message écrit quelque part en évidence — par exemple accroché avec une dague sur un arbre en bord de route. Le mieux est sans doute de s'approcher de Muuthauwg de nuit, pendant que sa suite dort et qu'il reste assis à jouer les airs simples qui maintiennent le charme, mais ne capturent personne.

Le MJ doit décider des réactions de Muuthauwg à toute forme d'approche, selon l'attitude et le comportement antérieurs des PJ (par exemple, s'ils l'ont attaqué à Marienburg ou sur la route, ou le nombre de fois qu'ils ont utilisé la Dent). Muuthauwg veut leur parler ; bien qu'il n'ait pas besoin d'aide pour le moment, son plan pour contrer Zahnarzt nécessitera peut-être le soutien d'individus puissants, et il aimerait savoir s'il pourra compter sur eux. Il doit être décrit comme un être prudent, un peu craintif même — il sait que si les PJ le tuent, rien n'empêchera Zahnarzt de se réincarner — mais sage et sûr de ses propres pouvoirs. Il fait confiance à son instinct qui l'incite à se méfier du groupe si celui-ci prévoit effectivement de le trahir.

Interroger Muuthauwg

Une fois que la discussion avec Muuthauwg est engagée, les PJ ont l'occasion de lui poser des questions, auxquelles il est dans l'ensemble prêt à répondre. Il ne se soucie pas des concepts habituels de politesse et tolère pratiquement n'importe quel ton ou langage.

Rappelez-vous que Muuthauwg *n'est pas* humain et qu'il ne pense pas comme un humain ; il tend à présenter un schéma de pensée typiquement non-humain. Ses réponses sont un étrange mélange de phrases complètement obscures ou d'évidences exaspérantes (négatives, le plus souvent). Il ne se sent pas tenu de dire la vérité, ni de révéler toutes les implications de ce qui se

passe. Il a aussi l'ennuyeuse habitude de répondre à une question par la même question. Voici quelques questions que les PJ pourraient poser, avec les réponses de Muuthauwg.

Qui êtes-vous ? "Un seul le sait, et il m'a placé ici. Et pour l'instant, je suis tout ce que vous voyez ici, et rien de plus." C'est une référence au fait que seul Khorne connaît son vrai nom.

Qu'êtes-vous ? "Un mauvais joueur dans une partie à deux, qui dure depuis des millénaires et peut durer encore autant."

Êtes-vous Zahnarzt ? "Autrefois j'aurais pu l'être. Désormais je suis tout ce qu'il n'est pas. Je suis le Sud de son Nord ; le côté pile de son côté face ; le revers de sa médaille. Où il va, je vais ; ce qu'il fait, je le défais."

Aidez-vous le démon ? "Non."

Êtes-vous Muuthauwg ? "Les hommes m'ont nommé ainsi."

Si les PJ l'accusent d'être inhumain, impitoyable, sans cœur ou quoi que ce soit d'autre, en raison de sa manière de traiter les danseurs qui le suivent ou les êtres humains en général, il répond : "Je survis pour faire le nécessaire, et je fais le nécessaire pour survivre."

Êtes-vous à la recherche de Zahnarzt ? "Comment peut-on chercher une ombre ? Je cherche ce qu'il deviendra."

Comment ? "En humant l'air, en regardant les feuilles tourner, en sentant le froid venir, en observant la lune et en attendant le prochain coup."

Pourquoi faites-vous danser les gens ? "Depuis que j'ai été banni ici, les plaisirs du sang me sont interdits. La musique fait battre le sang des danseurs et cela ravive mes souvenirs."

Alors vous êtes avec Khorne ? "Plus maintenant. Un mauvais joueur de flûte je suis, et rien de plus."

Où irez-vous ensuite ? "Je suis les déplacements des autres."

Êtes-vous en quête de l'Œuf de Lune ? "Je ne lui veux aucun mal, mais je ne veux pas qu'il éclose."

Pouvons-nous vous aider ? Si vous y êtes prêts, je peux vous appeler dans les jours à venir."

Nous aiderez-vous ? "Je vous aide depuis plus de milliers d'années que je ne veux compter, insecte !" La voix du flûtiste prend une tonalité plus grave et pendant un instant son visage s'obscurcit, devenant particulièrement sinistre. Puis il revient à sa personnalité antérieure et sourit.

Le MJ doit improviser toutes les autres réponses en suivant une ligne similaire. Muuthauwg ne dit pas grand-chose s'il n'est pas sollicité. Il ne manifeste jamais d'impatience, mais au bout d'un long échange infructueux, il commence à s'ennuyer et cesse de répondre autrement que par des sourires énigmatiques et des monosyllabes.

Les PJ pourraient obtenir de lui une explication plus complète à condition qu'ils parviennent à le convaincre totalement de leur sincérité et qu'ils acceptent de l'aider. Ils apprennent alors que le flûtiste est présent dans ce monde pour contrer les plans de Zahnarzt et détruire ce démon — sans qu'il mentionne Khorne, le Chaos ou le fait qu'il était autrefois le compagnon de Zahnarzt.

Muuthauwg explique qu'il y a plus d'un millier d'années, Zahnarzt a fait serment de ne se manifester que dans un seul réceptacle ; et que lui a exilé ce réceptacle sur la Lune du Chaos avant qu'il ne serve. "Mais il l'a ramené, semble-t-il, et si le réceptacle est brisé, le serment l'est aussi, et le démon pourra posséder qui il veut." Il n'en dit pas plus sur le sujet, hochant simplement la tête à toute autre question. Il mentionne toutefois la Fraternité et prévient les PJ que ses membres sont partout.

Libération des danseurs

Les aventuriers vont peut-être se sentir obligés d'obtenir de Muuthauwg qu'il libère ses victimes de son charme — en particulier si quelqu'un dans l'équipe y a succombé ! En fait, le flûtiste va (probablement) les libérer (ou presque tous) tôt ou tard ; il les a subjugués principalement pour en faire des boucliers contre des PJ qui se montreraient violents (comme ils le sont souvent). De toute façon, il finira par décider, intuitivement, qu'on a besoin de lui ailleurs et se transformera en volée d'oiseaux pour s'y rendre — ne pouvant emmener les danseurs avec lui.

Toutefois, l'équipe n'est certainement pas prête à attendre les caprices de Muuthauwg dans ce domaine. Si les aventuriers l'attaquent et parviennent à le chasser (voire à le détruire) par la force brute, les danseurs s'arrêtent sur place, ou chancellent un peu avant de s'immobiliser, et regardent autour d'eux, confondus. On ne peut pas vraiment dire qu'ils se réveillent car ils ont tout le temps été conscients, mais ils ne contrôlaient ni leurs membres ni leurs voix ni leurs émotions. Il leur faut quelques minutes pour redevenir eux-mêmes. Les animaux (ou les Gobelins ou autres) en profitent pour filer dans la nature ; les PJ décident peut-être d'en faire autant afin d'éviter toute perte de temps, ou d'échapper à la colère de ceux qui étaient sur leur route quand ils cherchaient à atteindre le flûtiste.

La situation est similaire si Muuthauwg accepte de partir à un moment de son choix, bien qu'il puisse le faire pendant que les danseurs sont endormis, ou choisir de les laisser dans un état de calme relatif où ils ne risquent pas de trébucher les uns sur les autres dans la confusion initiale.

Les aventuriers d'alignement Bon voudront peut-être rester un moment pour s'assurer que les danseurs sont en sécurité et en aussi bonne santé que possible — mais le MJ devrait décourager une trop longue halte, en rappelant aux joueurs l'urgence de la mission des personnages. Si le groupe est visiblement à l'origine de leur libération, la plupart des gens se montrent poliment reconnaissants. Ils n'ont pas grand-chose à offrir comme assistance pratique, mais ils connaissent la région et ils peuvent indiquer de bons endroits pour se reposer ou se cacher, et les renseigner sur ce qui les attend dans la direction qu'ils doivent suivre. Bien sûr, cela risque de décourager quelque peu les voyageurs. (" Pourquoi voulez-vous aller par là ? Il n'y a rien d'autre qu'un marais plein de démons. Personne n'en est jamais ressorti !")

Recoller les morceaux

Si les PJ ont mal géré cette partie de l'aventure, le MJ peut désirer leur donner l'occasion de renverser la situation. Il est peu probable qu'ils aient été tués ou mutilés, mais ils sont peut-être très mal partis pour achever leur mission, n'ayant obtenu ni information utile ni allié puissant.

S'ils se sont dispersés dans la nature, ils finissent par se retrouver. Ils ont cependant perdu beaucoup de temps, et le MJ devrait le rappeler sans pitié aux joueurs. Les PJ vont devoir voyager à un rythme rapide, avec un minimum de repos et de sommeil ; pendant ce temps, d'autres agents de la Fraternité de l'Oublié ont l'occasion de les rattraper. Les aventuriers seront aidés par des passants "amicaux", en fait des agents du Chaos qui en profitent pour infiltrer le groupe et l'étudier, peut-être même pour saboter leur mission ou pour voler la Dent. Plus tard, la cadence impitoyable de ces journées se fera payer ; la gravité de ces effets est laissée à la discrétion, et au sadisme, du MJ, mais il peut être raisonnable d'appliquer un malus de -2 % à toutes les capacités par journée sans repos correct, éventuellement réduit de moitié par un Test quotidien d'*Endurance*.

Les PJ captivés par la musique de Muuthauwg et qui ne sont pas libérés par leurs camarades connaissent les mêmes difficultés, mais en pire. Le flûtiste les entraîne à des kilomètres de leur route, en les faisant serpenter dans la direction générale de l'Œuf, puis décide que ce groupe de danseurs le ralentit plus qu'il ne pourra l'aider. Il risque néanmoins de trouver que de solides aventuriers constituent d'agréables marionnettes à manipuler !

L'endroit où les PJ se retrouvent à force de danser est laissé à la discrétion du MJ (et de Muuthauwg). Le musicien repère

forcément la Dent si elle reste longtemps à proximité et s'il contrôle celui qui la transporte, il lui fait tôt ou tard vider ses poches. Il sera donc en mesure de l'utiliser contre toute manifestation de Zahnarzt, et ainsi *probablement* de détruire le démon en cas de nécessité — n'oubliez cependant pas que Muuthauwg étant aussi un démon, il constituera, après destruction de son ennemi, un problème majeur pour Marienburg et les Wastelands.

Si Muuthauwg s'empare de la Dent, l'équipe va devoir engager avec lui des négociations âpres et serrées pour récupérer l'objet. Le MJ a également la possibilité de faire intervenir les Fimirs qui apparaissent dans le chapitre suivant. Devant un tel ennemi, Muuthauwg n'hésite pas à relâcher tout combattant de valeur afin de profiter au mieux de ses capacités. C'est ensuite aux personnages de décider comment ils utilisent cette liberté — mais ils doivent alors aussi s'inquiéter des Fimirs. Sans oublier que Muuthauwg peut fuir une bataille qui tourne mal sous forme d'oiseaux — emportant la Dent avec lui.

Enfin, soulignons que si les PJ perdent la Dent, la mission n'est pas finie pour autant ; ils ont toujours la boussole, et le nom de la chose qu'ils recherchent. Ils n'ont cependant plus aucun moyen de vérification. L'*Orientation*, éventuellement l'*Astronomie*, ou simplement une utilisation correcte de la boussole, peut les aider à rester sur la bonne piste et l'Œuf se trouve dans un endroit plutôt caractéristique — mais les occasions de se tromper demeurent.

Considérations à long terme

Il est peu probable que les PJ tuent Muuthauwg, aussi auront-ils d'autres occasions de le rencontrer. S'ils lui ont donné des raisons de croire en leurs compétences, il s'écarte de leur chemin, se contentant de parcourir les Wastelands et de voir qui d'autre cherche l'Œuf. Il aimerait que la Fraternité ou les aventuriers se chargent de l'emmener à Marienburg (il a plus de chances de trouver des alliés contre son ennemi dans la cité), mais lui-même ne s'en occupera pas.

Le moment le plus adéquat pour sa réapparition se situe au point d'orgue de l'aventure, mais le MJ peut le faire intervenir n'importe quand, surtout s'il a besoin d'un *deus ex machina* pour sauver une situation ou remettre le scénario sur ses rails. Il peut venir brièvement à l'approche de la conclusion, donner quelques conseils, offrir sa sagesse énigmatique (un moyen pratique pour le MJ de manipuler l'intrigue), ou distraire des ennemis puissants avec un groupe de danseurs. Par contre, si les PJ l'ont irrité, *ils* vont sans doute être les jouets de son amusement.

D'autre part, s'il a combattu l'équipe et a été chassé par la violence, il ne leur fait plus confiance et n'hésite pas à en faire de la chair à canon dans des batailles apocalyptiques contre Zahnarzt. Il fonctionne toutefois selon le principe que "l'ennemi de mon ennemi est quelqu'un que je peux manipuler" et tant que les actions des PJ vont dans le sens de son plan, il ne les gênera pas. Quant aux aventuriers, tout au long de leur route ils vont sans doute entendre parler d'un joueur de flûte vêtu de vert aux étranges pouvoirs : le démon est toujours actif.

Encore une petite chose ; après avoir vu Muuthauwg se métamorphoser, les aventuriers regarderont certainement toute volée d'oiseaux, toute bande de rats, d'un œil soupçonneux. Cela peut être amusant et utile pour le MJ, et contribuera à l'atmosphère ; une nuée d'étourneaux volant au-dessus d'un site important, une centaine d'yeux luisant dans l'ombre deviennent alors un ressort dramatique — peu importe que Muuthauwg soit là ou non.



Chapitre 3

BRÛLEZ-LES ! BRÛLEZ-LES !

Enfin, par ruse ou par force, les aventuriers échappent à l'étrange pouvoir du joueur de flûte. Malheureusement, ils laissent derrière eux les terres raisonnablement habitées et sûres où ils l'avaient rencontré. Devant eux, les marécages les attendent, des marécages dont on dit qu'ils peuvent être traversés sans danger pour le voyageur rapide et rusé qui garde toujours une main sur la poignée de son épée.

L'équipe s'avance maintenant dans des régions réputées plus dangereuses. Heureusement, semble-t-il, elle se trouve des alliés contre les dangers locaux. Malheureusement, leurs nouveaux "amis" font partie de ces fanatiques qui rendent l'Ordre presque plus effrayant que le Chaos — d'où une interaction en triangle dangereuse et délicate.

Donnez aux aventuriers une chance de discuter du trajet qui se prépare avec un habitant du cru, une des victimes récemment libérées par Muuthauwg, par exemple. Si cela n'a pas été possible, faites intervenir un paysan ou un bûcheron qui passe par hasard, voire une petite communauté agricole. Ils apprennent ainsi qu'ils se dirigent droit vers le village de Grimpengratz à travers une zone de marécages et d'eaux stagnantes.

Suivre leur ligne droite implique de couper à travers bourbiers et sables mouvants mortels. Un rustaud serviable leur précise cependant qu'ils devraient trouver plus loin une route presque parallèle à la direction qu'ils souhaitent et que la prendre ne fera guère de différence. Même s'ils hésitent à faire ce léger détour, ils n'ont guère le choix : les autochtones ne manquent pas de souligner le danger qu'il y a à s'éloigner du chemin. Les sentiers serpentent ou s'évanouissent complètement ; s'égarer est déjà mortel en soi et les rumeurs parlent de "choses" qui hanteraient ces marais.

Un premier chuchotement

La nuit qui suit leur rencontre avec Muuthauwg, Zahnarzt visite l'équipe endormie. Il a été attiré par le sort d'Invocation de la Fraternité et, plus récemment, par la présence de Muuthauwg, sans parler de celle de la Dent. Il sait où se trouve l'Œuf et devine assez bien les intentions des PJ à son sujet. Bien qu'il ne soit pas capable de s'en prendre directement à eux, il peut essayer de les rallier à sa cause, ou du moins les persuader de rester à l'écart.

La nuit est froide et claire avec une Lune du Chaos haute dans le ciel. Si quelqu'un monte la garde pendant que les autres dorment, faites-lui faire un ou plusieurs jets d'*Observation* aux alentours de minuit. Précisez qu'il y a un modificateur. Quelle que soit la qualité du tirage, le PJ ne voit rien *car il n'y a rien à voir* mais il faut lui faire sentir que quelque chose le met mal à l'aise — deux échecs d'*Observation* y suffisent généralement. Un garde doté de Sixième Sens se trouve dans une situation bien désagréable : convaincu d'une présence qu'il est incapable de voir.

Zahnarzt contacte en priorité les personnages dont l'alignement se porte vers le Chaos, sinon il se reporte de préférence sur un pratiquant des arts magiques. Quelques minutes plus tard, le personnage se réveille brutalement d'un rêve particulièrement réaliste et déplaisant. L'équipe est dans un endroit anormal et dénaturé, marchant dans une avenue bordée d'arbres déformés qui mène à une étrange maison. Une enfant aux cheveux d'or se montre à la porte, aperçoit les PJ et sourit. C'est à ce moment que les arbres s'animent, se resserrant autour d'eux et tendant leurs branches : les personnages veulent s'enfuir mais soudain la fillette est devant eux. Elle sourit à nouveau et sa bouche s'ouvre encore et encore, dévoilant des centaines de crocs dégoulinant de bave, tous semblables à l'image de la Dent du Démon. Ce rêve laisse à l'aventurier un sentiment de terreur et il ne retrouve plus le sommeil de la nuit.

C'est un des chuchotements de Zahnarzt : il tente d'épouvanter les PJ pour les tenir à distance de la ferme qui abrite l'Œuf. Et plusieurs fois encore il essaiera de les détourner. Ses messages touchent toujours les personnages les plus proches du Chaos et varient suivant la situation. Sur une cible endormie, il s'agit normalement de cauchemars ou d'allégories. Mais en cas d'urgence, et si le sujet est éveillé ou à demi conscient, il chuchote lui-même directement des messages. Si la cible rate un jet de **FM**, elle croit alors que la pensée lui est propre (voir page **114**).

Zahnarzt souhaite que l'Œuf ne subisse aucun dommage et demeure à la ferme, là où il pourra se réincarner sans interférences. Sinon, il préférerait le voir, ainsi que la Dent, aux mains de la Fraternité. Même si la destruction de l'Œuf lui donnerait l'opportunité de se manifester dans le corps de son choix, ce réceptacle a été préparé pour lui et il sait qu'il représente sa meilleure chance de réincarnation. Il fera tout ce qu'il peut pour éviter qu'il ne lui arrive malheur.

Mort au matin

Le voyage du lendemain n'est interrompu par aucun incident mais la progression se ralentit, le terrain devenant plus difficile : les terres sont basses et humides, parfois gorgées d'eau. Deux heures avant le crépuscule, les PJ atteignent la route annoncée. Ce n'est rien de plus qu'un gros chemin mais il porte les traces d'une utilisation récente ; des marques de sabots et de roues sont visibles dans la terre détrempée. Il conduit bien au sud-ouest. Alors que le soleil se couche, les PJ arrivent au sommet d'une

petite colline, découvrant le marécage qui s'étend au loin devant eux, le chemin à peine distinct parmi les touffes d'herbes et les eaux mortes. En supposant qu'ils repartent aux premières lueurs du jour, ils devraient être en mesure de franchir le marais et d'atteindre Grimpengratz bien avant la nuit. Ceux qui leur ont parlé de cette route ont vivement déconseillé de se laisser surprendre par l'obscurité dans les marécages : c'est dans l'ombre de la nuit qu' "ils" sont les plus actifs, quoique nul ne sache ce que sont ces "ils".

La traversée commence sans problème. La piste est facile à suivre et pointe bien dans la bonne direction. Aucun autre voyageur n'est en vue et l'équipe avance rapidement. Le temps, par contre, s'est encore couvert et le petit crachin suffit à refroidir et détremper les corps et à assombrir les esprits. Le paysage est désolé et déprimant. De temps à autre, un buisson tordu s'élève au-dessus des étendues de boue et d'herbes parsemées de pièces d'eau saumâtres et puantes. Tout sent la pourriture. De minces rubans de brumes, soufflés en travers du chemin, tournoient un moment puis disparaissent ; ces traces de brouillard, qui s'ajoutent au crachin, limitent la visibilité.

Après deux heures, l'aventurier de tête aperçoit quelque chose en avant, ressemblant d'abord à un gros rocher ou à un buisson à demi-visible. De plus près, il s'agit de la carcasse d'un cheval mort en partie dévoré. Plusieurs jeux d'empreintes de dents sont visibles sans qu'il soit possible d'en déterminer l'origine. Des personnages disposant des compétences appropriées parviennent cependant à éliminer les suspects les plus évidents : Orques ou Hommes-Bêtes. Un examen plus poussé, si quelqu'un veut s'attarder, montre que l'animal a été tué par des armes tranchantes et contondantes. En d'autres termes, il a été saigné et battu à mort avant le festin. La boue a été trop remuée pour qu'on y discerne une empreinte utilisable.

Le cavalier gît un peu plus loin sur la piste, frappé et tailladé comme le cheval mais le cadavre est autrement intact. Il a quelque argent dans sa bourse (quatorze Pistoles et quelques Sous) mais plus aucune arme. Il porte la livrée d'une des guildes marchandes de Marienburg, ce qui peut permettre aux PJ de déduire qu'il s'agit d'un réfugié fuyant la cité.

Ses compagnons, ainsi que leurs chevaux, sont à un ou deux kilomètres plus loin, également morts. Les corps montrent les mêmes blessures, ils ont été détroussés mais l'argent n'a pas été touché. Il y a trois autres jeunes gens dans la même livrée que le premier cadavre ; leurs bourses contiennent respectivement cinq, douze et dix-sept Pistoles. L'un d'eux porte aussi la lettre d'un marchand, Johannes van der Groot, destinée à son beau-frère de Parravon auquel il demande de prendre soin de sa fille Mirabelle ; les choses s'aggravent à Marienburg et il craint pour sa sécurité. Il n'y a aucune trace évidente d'une Mirabelle.

Au-delà de ces serviteurs morts, une voiture accidentée est déjà à moitié submergée par le marais. Y accéder n'est pas facile : l'échec d'un jet de Saut se traduit par une chute dans la boue et l'enlisé risque fort de couler si le reste de l'équipe ne le sort pas de là. Le cadavre de Mirabelle est à l'intérieur, la gorge ouverte mais vierge de toute autre marque. Sa main droite tient encore une dague et il est évident pour quiconque possède des compétences médicales (soins magiques y compris) ou suffisamment d'expérience du combat pour s'y connaître en blessures, qu'elle s'est suicidée.

Si les personnages perdent trop de temps à fouiller alentour, rappelez-leur qu'ils ne sont même pas à mi-chemin de Grimpengratz et que la nuit tombe vite à cette époque de l'année. Les prêtres ont le temps de dire quelques prières sur les corps mais il n'est pas envisageable de leur donner des sépultures décentes.

Dès l'après-midi, le brouillard commence à s'épaissir. Des formes semblent s'y condenser pour s'évanouir aussitôt que les personnages les regardent directement. Si les joueurs ne sont pas encore complètement paranoïaques, ajoutez à leurs peurs. Au moment de la prochaine rencontre, il faut qu'ils sursautent à la vue de leur ombre et qu'ils soient d'humeur à tirer d'abord et à questionner ensuite.

Guérilleros dans les brumes

Finalement, une des ombres brumeuses refuse de se dissoudre. Elle se solidifie lentement pour former la silhouette d'un homme à cheval. À l'approche du groupe, il ne dit rien mais ne fait aucun geste menaçant. Si un des aventuriers le salue, le cavalier se détend visiblement et sort sa main droite de son manteau pour l'élever en signe de bienvenue. Si personne ne parle en premier, il détaille les PJ du regard puis se présente comme étant Otto von Lufthanser.

L'homme se montre amical mais guère explicite sur les raisons de sa présence. Quand il apprend que l'équipe se rend à Grimpengratz (comme s'ils pouvaient aller ailleurs), il se contente de suggérer d'y aller aussi vite que possible. Tout en parlant, il fait faire demi-tour à son cheval et accompagne l'équipe. Si quelqu'un évoque des voyageurs morts, il exprime ses regrets : il leur avait dit de faire demi-tour ; il était trop tard pour traverser le marais avant la nuit mais ils ne voulaient rien entendre.

Des joueurs astucieux en déduiront donc qu'il a été sur place toute la nuit et une bonne partie de la journée précédente — pas de jets ; laissez-les trouver tout seuls. Lufthanser se renseigne sur la jeune fille et montre un mélange de colère et de soulagement à l'annonce de son suicide. Il n'explique pas pourquoi mais conseille vivement la même solution aux éventuels membres féminins de l'équipe. Avant qu'on ne puisse l'interroger à ce sujet, une voix venant de l'avant crie son nom et la silhouette d'une carriole attelée à un âne commence à se deviner dans la brume.

La voiture est conduite par un nain que Lufthanser présente comme le Dr Balthazar, de l'Université de Nuln. Tout lettré reconnaît dans ce nom, sur un jet d'**Int** réussi, l'auteur du *Traité sur l'Élément de Terre*, un mémoire révolutionnaire dans le domaine alchimique. Un alchimiste qui réussit ce jet connaît assez bien cet article pour poser quelques questions raisonnablement intelligentes à son propos.

Balthazar est taciturne jusqu'à l'impolitesse et se considère insulté si on l'appelle autrement que "Docteur". Lufthanser est la seule personne au monde qui a le droit de l'appeler par son nom. Balthazar est, par contre, sensible aux flatteries et les lettrés de l'équipe qui lui témoignent le respect que méritent son prodigieux intellect et son authentique érudition le trouvent prêt à parler boutique avec enthousiasme. La carriole est chargée de tout l'attirail nécessaire à ses études alchimiques et du matériel de chasse aux sorcières de Lufthanser : verreries délicatement travaillées, flacons de substances chimiques, jeu d'accessoires plus ou moins magiques, un alligator empaillé, une grosse balance, un raton laveur, ce genre de choses. Aux nouvelles du massacre laissé en arrière, il se contente de cracher dans le marais et de lâcher "j'les avais prévenus". Le suicide de Mirabelle ne lui arrache qu'un "C'est l'mieux".

Lufthanser presse l'équipe de gagner Grimpengratz avant que la lumière ne baisse. Si les PJ proposent de voyager de concert, il explique que la carriole ralentira tout le monde et qu'il ne peut abandonner Balthazar. D'astucieux individus comprendront qu'il tient à rester en arrière pour s'occuper de ses affaires. En s'éloignant, les aventuriers entendent Balthazar dire, "J'espère qu'ils seront plus chanceux que les derniers".

Surgissant du brouillard

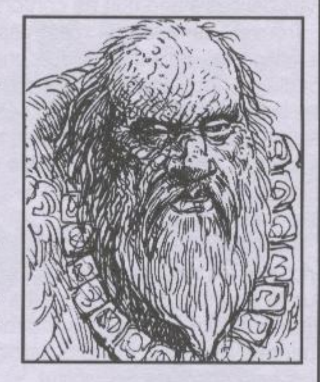
Peu de temps après, le brouillard s'épaissit à outrance. Tout personnage doté du *Sens de la Magie* prend conscience que cela n'a rien de naturel, ce qui alerte à temps les PJ : ils ont alors l'avantage de la surprise car leurs agresseurs ne s'attendent pas à les trouver sur leur garde.

Un groupe de raids fimir (voir **WJRF** page 218) bondit sur l'équipe. Restez vague sur leur nombre ; ils sont en fait deux de plus

Dr Balthazar, Alchimiste

(ex-Combattant des Tunnels, ex-Chef-Sapeur, ex-Engingneur), 136 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	37	25	4	5	11	60	2	44	69	67	69	69	24



Compétences
Alphabétisation, Chimie, Conduite d'Attelage, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Plantes, Connaissance des Runes, Conscience de la Magie, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Escalade, Esquive, Exploitation Minière, Évaluation, Fabrication de Parchemins, Fabrication de Potions, Fermentation, Identification des Objets Magiques, Incantations (tous les sorts de Magie Mineure et de Bataille jusqu'au niveau 3), Langue Hermétique (Magikane, Arcane Naine), Méditation, Métallurgie, Orientation, Pictographie (Guilde des Engingneurs Nains), Piégeage, Préparation de Poisons, Reconnaissance des Pièges, Sens de la Magie, Spécialisation (Catapulte, Bombe Explosive), Technologie, Travail du Bois, Travail du Métal.

Dotations
Âne et carriole, masse d'armes, dague, chemise de maille, équipement alchimique, potions, livres, vêtements de rechange, torches au magnésium, 5 Guilders.

Points de Magie
18

Balthazar est un nain bossu d'âge incertain, au corps tordu par les terribles blessures dues à un effondrement, lors d'une invasion de Nains du Chaos dans les cavernes des Montagnes-du-Bout-du-Monde où il est né. Le peu de peau, que l'on voit sous sa barbe et sa tunique d'alchimiste, est couvert de cicatrices livides.

Il est moins un fidèle de l'Ordre qu'un ennemi juré de son opposé. Animé par une haine dévorante du Chaos sous toutes ses formes, il s'est juré, quand son corps fut estropié, de continuer le combat avec son esprit. Il rejoignit la Guilde des Engingneurs Nains dès qu'il sut que ses blessures ne lui permettaient plus d'être un Chef-Sapeur. De ses études est né un intérêt pour l'alchimie suffisamment fort pour qu'il voyage jusqu'à Nuln et s'inscrive à l'Université. Il y a passé son doctorat et a été invité à en rejoindre le corps enseignant. Il est actuellement en congé sabbatique illimité et apporte à Lufthanser l'aide de ses connaissances et expertises.

que les PJ mais apparaissent et disparaissent sans cesse dans le brouillard. L'un est un Dirach, un magicien ; deux, des Fimms guerriers ; les autres sont des Shearls. Les ex-Soldats ou les habitués du *Jargon des Batailles* (ce qui dénote une formation militaire) comprennent immédiatement sur un jet d'**Int** que le Dirach vise le porteur de la Dent alors que le reste des Fimirs est là pour s'occuper des autres PJ. De fait, la Meargh Rakka (voir chapitre 5) a appris que la Dent est quelque part aux alentours et dépêché un groupe de raids pour s'en emparer. Le Dirach ressent le pouvoir de la Dent jusqu'à quelques mètres et fonce dessus. Les Fimirs combattent à mort tous les mâles de l'équipe mais essaient de capturer les femelles pour la reproduction ; cette répugnance à

Otto von Lufthanser, Répurgateur

(ex-Gentilhomme, ex-Chevalier errant, ex-Templier), 43 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	63	55	6	5	15	60	3	49	59	49	59	69	49



Compétences
Alphabétisation, Baratin, Chance, Charisme, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Désarmement, Esquive, Éloquence, Équitation, Étiquette, Héraldique, Langage Secret (Jargon des Batailles), Résistance à l'Alcool, Sens de la Repartie, Spécialisation (Arbalète de Poing, Armes Articulées, Armes à Deux Mains, Armes de Jet, Armes de Parade, Escrime, Filet, Lance de Cavalerie, Lasso).

Dotations
Cheval (" Vengeance"), selle, arbalète de poing, rapière, couteaux de lancer (un dans chaque manche), casque, chemise de mailles, plastron de cuirasse, deux torches au magnésium, 37 Guilders, livre de prière solkanite (" Le Livre des Jugements"). La carriole de Balthazar transporte son équipement de Répurgateur, épée à deux mains, filet, chapeau, vêtements de rechange et des tracts solkanites.

Les Lufthanser appartiennent à la petite noblesse. Otto, un cadet, devient officier de cavalerie et part chercher l'aventure et la gloire aux frontières nord de l'Empire. C'est là qu'il rencontre pour la première fois les forces du Chaos et cette expérience le marque à vie. Il devient absolument Loyal. Se consacrant complètement à la destruction du Chaos, il rejoint les templiers, guerroyant pendant des années pour sa foi dans les Domaines du Chaos avant de retrouver les terres civilisées. Il suit alors l'initiation d'un Répurgateur et se lance dans d'impitoyables purges, devenant un temps le "protecteur" d'une ville entière avant que ses habitants, lassés de sa paranoïa, ne lui demandent de partir. Il finit par arriver à Marienburg, jugeant de son devoir de purifier la Cité-État et les Wastelands.

Soupçonneux jusqu'à la paranoïa, Lufthanser voit partout l'empreinte du Chaos. Bien qu'implacable, il n'est pas complètement dément et préfère donner aux adorateurs du Chaos un honnête procès avant de les brûler. C'est un excellent prêcheur qui aime à exciter les foules jusqu'à la frénésie avec ses sermons. Il n'hésite pas à sacrifier les autres au "bien commun".

Apparence
Lufthanser a la quarantaine, mesure 1,80 m et pèse 90 kilos. C'est un homme d'allure sévère avec la poitrine en avant, une moustache fine, un front haut et des tempes grisonnantes. Il a été séduisant mais une vie de batailles contre le Chaos a laissé ses traces. Il a cependant encore belle prestance et les rides profondes de son visage et quelques fines cicatrices lui donnent un air de sagesse et d'autorité. Ses yeux froids et gris lui confèrent un regard dont l'intensité est parfois dérangeante. Quand il ne prévoit pas de combats, il porte encore la vieille tenue de son régiment et des bottes de cavalerie sous une cape noire ; son chapeau noir est toujours orné de la plume usée aux couleurs de son unité.

tuer les femmes peut les handicaper face à des combattantes de valeur.

Au moment où la situation devient critique, Lufthanser surgit du brouillard en hurlant "cachez vos yeux !". Il lance un objet au sol : une torche au magnésium construite par Balthazar pour cet usage précis. L'éclair lumineux déstabilise complètement les Fimirs qui doivent réussir un jet de **Cd** à -20 ou être frappés de *Stupidité* (la lumière est beaucoup plus vive que celle du jour qui suffit normalement à les désorienter). Les PJ qui ratent un jet d'**I** ne tirent pas parti de l'avertissement de Lufthanser et sont éblouis pour 1D6 rounds : -10 à leur **CC**.

Après cela, les Fimirs survivants ne vont plus poser problème. Lufthanser se concentre sur le Dirach ; si celui-ci s'est emparé de la Dent, ou si le porteur montre bien qu'il entend la protéger, c'est le bon moment pour que le Répurgateur la remarque.

Une fois débarrassés des Fimirs, Lufthanser et Balthazar ne répugnent plus à accompagner les PJ. En fait, Lufthanser est anxieux de gagner Grimpengratz au plus vite pour y organiser une battue à la recherche du repaire de ces créatures du Chaos. Il faut exterminer ces créatures du Chaos adeptes de la magie démonique. Si quelqu'un manque assez de tact pour souligner que cela semble être une mission suicide, le Répurgateur affirme simplement que Solkan protège les vertueux.

Si les PJ n'accélèrent pas pour les distancer, Lufthanser et Balthazar ne cessent de les interroger jusqu'à Grimpengratz pour apprendre la nature de leur mission et ce que les Fimirs pouvaient bien rechercher. Si les PJ préfèrent ne pas les attendre, le tandem accepte le fait avec bonne humeur et salue le groupe d'un "à plus tard" joyeux.

Groupe de raids fimir

Shearl

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	9	4	3	11	20	1	18	18	14	18	18	14

Dotations
Masse fimir (compte comme Arme à Deux Mains).

Fimm

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	9	4	4	14	30	2	26	30	22	28	28	20

Pouvoirs Spéciaux
Attaque de queue sur leurs flancs ou leurs arrières à *Force* normale.

Dotations
Masse fimir (compte comme Arme à Deux Mains), chemise de mailles (1 Point d'Armure sur le corps).

Dirach

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	18	4	5	13	30	1	25	35	50	45	50	25

Points de Magie
10

Sorts
Débilité, Force de Combat, Panique Magique.

À la Mule Boueuse

L'équipe, fatiguée, boueuse, glacée, arrive à Grimpengratz juste avant la nuit. La colonie est entourée d'un mur, patrouillée par des gardes armés et la porte montre une solidité rassurante. (Le MJ doit créer une atmosphère de village frontière dûment armé.) Après les dernières péripéties, le groupe songe probablement avec délices à une nuit de confort et de sécurité.

Trouver une auberge n'est pas difficile, il n'y en a qu'une dans le village, au milieu de la rue principale. Elle est dirigée par Inigo Piedléger, un Halfeling d'âge moyen qui considère la bonne cuisine, la bière et le bien-être de ses contemporains comme un idéal de vie. De fait, la Mule Boueuse surprend, dans ce trou perdu, par le confort et la place disponible. Les matelas sont en plumes et Inigo accueille chaudement les PJ, s'offrant de satisfaire tous désirs raisonnables.

Il est aidé dans son travail par sa fille Lilith qui sert les clients et encaisse les additions, ce qui permet à son père de se concentrer sur la cuisine. Lilith adore bavarder et séduire, comme tout membre de l'équipe raisonnablement bien fait risque de s'en apercevoir ; elle s'attache particulièrement aux Halfelings et au plus haut score de *Sociabilité*.

S'ils ont laissé Lufthanser et Balthazar au milieu du marais, les PJ découvrent en entrant dans le bar l'alchimiste et le Répurgateur confortablement installés devant les restes d'un repas. Lufthanser les salue avec cordialité, et peut-être un peu de suffisance, les invitant à se joindre à lui. Les PJ qui questionnent Lilith ou d'autres villageois sur ce mystère apprennent que les deux compagnons sont ici depuis plusieurs semaines et connaissent suffisamment le marais pour prendre sans danger les raccourcis. Mais s'ils imaginent une explication magique, ou même plus inquiétante, ne les détrompez pas.

Les questions de Lufthanser restent assez générales ; il n'essaie pas directement de leur faire avouer qu'ils sont des adorateurs du Chaos. Mais le MJ doit s'attacher à ce que les PJ mentionnent la Dent du Démon dans la conversation ou simplement qu'ils sont guidés vers un artefact du Chaos par un instrument ou objet particulier. Cela suffit à alerter l'esprit soupçonneux du Répurgateur qui feint toutefois de ne pas poursuivre le sujet.

Ce qui se passe ensuite dépend de ce qu'a raconté exactement l'équipe. Si les PJ expliquent qu'ils sont en mission pour une organisation Loyale et que la Dent est un prêt, Lufthanser réagit positivement après quelques questions visant à vérifier la véracité de leurs dires. Il leur offre même son aide, demandant à savoir ce qu'il y a à faire exactement. Il ne les accompagnera cependant pas dans leur voyage ; il a juré de combattre le Chaos là où il le trouve et tient à en finir avec cette contamination fimir.

Par contre, si les PJ citent le nom de Goffman, Lufthanser prend un ton inquisiteur : il sait comment cet avocat a défendu cette Sœur Astrid et ses faiblesses envers les mutants avant qu'elle soit bannie dans les Wastelands. Il ne va pas jusqu'à accuser Goffman (et donc les PJ) d'hérésie mais ses questions montrent bien qu'il a entendu parler de l'homme et pas en bien. Si, du coup, l'équipe s'interroge sur d'éventuels motifs cachés de Goffman, ce n'est pas plus mal.

À côté de cela, Lufthanser connaît quelques détails sur la Confrérie des Lecteurs Illuminés. Si les PJ mentionnent des livres rares ou des gens à la langue coupée, il peut leur transmettre des renseignements utiles sur les Lecteurs et la Bibliothèque Cachée : le fait qu'ils adorent Véréna, la différence entre Lecteurs et Lecteurs-Profanes et l'existence supposée d'une énorme collection clandestine d'écrits peut-être blasphématoires.

L'équipe peut aussi mentionner Muuthauwg. La manière dont Lufthanser prend la chose dépend de ce qui est dit : il n'a jusque-là jamais entendu parler du Héraut et se montre intrigué. S'il parvient à déterminer que le joueur de flûte appartient au Chaos, il les questionne pour en savoir. En bref, il doit être joué comme le fanatique qu'il est : apparemment franc et raisonnable

Inigo Piedléger

Aubergiste halfeling

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	32	35	2	2	7	50	1	32	20	35	25	46	65



Compétences
Alphabétisation, Commerce, Connaissance des Plantes, Cuisine, Déplacement Silencieux Urbain, Fermentation, Lutte, Numismatique, Résistance à l'Alcool, Spécialisation (Hachoir à viande).

Dotations
La Mule Boueuse et tout ce qu'elle contient.

Personne ne se souvient d'une époque où Inigo ne dirigeait pas encore l'auberge de la Mule Boueuse. Pour cet adorateur dévot d'Esméralda, fournir le toit et le couvert aux voyageurs n'est pas un simple métier, c'est une vocation, la fierté de sa vie. Il aime à penser que sa cuisine et sa bière sont les meilleures des Wastelands, hors de Marienburg tout au moins, et il a probablement raison. Mieux vaut ne pas dénigrer son hospitalité.

Il se montre aimable et obligeant en toutes circonstances mais ne supporte pas qu'on le dérange dans sa cuisine ; il peut alors faire preuve de violents mouvements d'humeur. Quand il est derrière ses fourneaux, Lilith prend la direction de l'auberge.

Lilith Piedléger

Serveuse halfeling

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	32	2	2	6	50	1	35	15	25	25	52	65



Compétences
Alphabétisation, Charisme, Commerce, Connaissance des Plantes, Cuisine, Escamotage, Résistance à l'Alcool, Séduction.

Dotations
Bijoux de fantaisie (de mauvais goût), collection d'animaux en peluche (dans sa chambre).

Lilith, une jeune Halfeling (27 ans), est terriblement attirante et le sait fort bien : elle subjuguera les Halfelings de l'équipe et les autres la trouveront bien mignonne. Elle a vécu à Grimpengratz toute sa vie et n'a pas la moindre intention de partir, mais aime à bavarder avec les voyageurs des endroits lointains qu'ils ont visités. Elle est donc étonnement bien renseignée sur la géographie, la politique et l'histoire de l'Empire et des terres au-delà. Mais ses facultés d'analyse ne sont peut-être pas à la hauteur de ce volume de connaissances.

Comme la plupart des Halfelings, Lilith est une hédoniste naturelle, décidée à profiter pleinement des plaisirs que la vie peut offrir.

mais, en fait, soupçonneux jusqu'à la paranoïa, sans pourtant manquer de chaleur envers ceux qu'il juge vertueux. Un mot de trop risque de renforcer ses soupçons et de faire de lui un homme dangereux.

Si les PJ se contentent d'esquiver les questions, Lufthanser en conclut probablement qu'ils sont manipulés plus ou moins volontairement par le Chaos. Mais il n'entreprendra rien ce premier soir : il doit organiser sa battue et sait où loge l'équipe cette nuit au moins ; garder un œil sur eux peut le conduire à des hérétiques plus dangereux.

Rorschach garde ses gardes

Lufthanser finit par s'excuser pour rejoindre un homme qui vient d'entrer. Il s'agit de Kurt Rorschach, le capitaine de la garde locale. Leur discussion devient de plus en plus bruyante et les PJ en entendent assez pour comprendre de quoi il est question : Rorschach refuse absolument de conduire ses hommes dans le marais pour une chasse aux Fimirs. Après quelques instants, Lufthanser et Balthazar quittent l'auberge sans trop manifester de mauvaise humeur. Le capitaine s'adresse alors aux PJ.

Rorschach est un militaire compétent qui cache sous une aimable familiarité une volonté d'acier. Il leur commande à boire et les interroge sur leur échauffourée avec les Fimirs. Cette attaque en plein jour l'inquiète et il demande si quelqu'un sait ce qui a provoqué une agression aussi atypique. Ceux assez stupides pour lui répondre méritent bien d'en subir les conséquences.

Questionné sur Lufthanser, Rorschach répond avec plaisir. Il confirme que le Répurgateur s'est installé dans la région depuis quelque temps, attiré par les rumeurs d'une reprise des exactions fimirs qu'il croit liées à l'éclipse imminente. Rorschach apprécie et respecte Lufthanser et son jugement, mais pas au point de lancer ses hommes en expédition dans le marais : son rôle est de garder le village et il n'a pas l'intention d'en sortir. Il n'est pas arrivé à se faire une opinion sur Balthazar. Avant de partir, Rorschach mentionne que l'incident de cet après-midi l'inquiète suffisamment pour qu'il ait doublé la garde des murs.

Lilith connaît nettement moins bien Lufthanser mais elle sait qu'il punit les mauvaises gens, ce qu'elle approuve, et elle le trouve séduisant. Pour elle, Balthazar est terriblement intelligent, crie beaucoup sans vraiment penser à mal et cache une grande gentillesse sous un extérieur irascible. Elle est entrée dans le laboratoire improvisé qu'il a installé dans les écuries, car elle lui apporte ses repas quand il est trop occupé pour prendre le temps de passer à table, mais elle ne comprend rien de ce qu'elle y a vu.

Une sacrée dent

Plus tard dans la soirée, Lufthanser propose aux PJ que Balthazar examine la Dent de Démon. (S'ils ne lui ont pas révélé l'existence de celle-ci, dites que Balthazar a examiné les aventuriers à distance, à la requête de Lufthanser, en se servant d'une combinaison de *Conscience de la Magie* et *Sens de la Magie*, repérant ainsi la forte magie et l'aura de Chaos émises par la Dent.) La suite dépend de leurs réponses et de l'impression qu'ils ont fait jusqu'ici au Répurgateur.

S'ils refusent alors qu'il a déjà des soupçons, cela tourne mal. Lufthanser les accuse de magie noire au milieu de l'auberge maintenant pleine. Les gens du cru, déjà passablement nerveux, ne se font guère prier pour assister le Répurgateur. La situation se dégrade vraiment quand Balthazar surgit dans la pièce avec un groupe de gardes afin de prêter main forte à la foule.

Les PJ qui tentent de fuir sont réduits à l'impuissance et désarmés assez facilement. De plus, si un des autochtones est tué ou blessé dans la bagarre, Lufthanser doit déployer tous ses talents démagogiques pour leur éviter d'être pendus sur-le-champ. Il insiste toutefois pour qu'ils soient enfermés dans la cave afin d'être "questionnés" dans la matinée. Comme on les emmène, Balthazar s'empare de la Dent.

Si Lufthanser est bien disposé envers l'équipe, il respecte la décision des PJ de ne pas faire examiner la Dent mais exprime ses regrets. Plus tard, dans la nuit, Balthazar se glisse dans la chambre du porteur de la Dent pour s'en emparer. S'il parvient à approcher suffisamment, il lance un sort de *Sommeil* sur les PJ et tous ceux qui lui font obstacle et s'assure ainsi une retraite sûre. Les membres de l'équipe qui sont à portée d'oreille sont alertés à temps par un jet d'*Écoute* avant qu'il n'ait une chance de les ensorceler.

S'il est pris, Balthazar proteste avec dignité (et véracité) qu'il ne comptait qu'emprunter la Dent. Il lui était impossible de laisser passer l'occasion d'examiner un objet aussi puissant, qui pourrait être une nouvelle arme contre le Chaos. Il n'est pas loin de les accuser de complaisance envers le Chaos pour interférer ainsi avec son grand travail. Et ainsi de suite. Longtemps. Bruyamment. Si l'équipe refuse toujours de lui laisser examiner la Dent, ce qui le fait taire, le bruit finit par réveiller Lufthanser (ainsi que tous les clients de l'auberge) qui vient le calmer et l'entraîne au lit.

Si les PJ acceptent un examen de la Dent, ils montent dans l'estime du Répurgateur. S'il les appréciait déjà et leur faisait confiance, il les considère maintenant comme des alliés dans sa bataille contre le Chaos et les aide autant que possible. Revers de

Kurt Rorschach

Capitaine des Gardes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	52	45	4	4	10	45	2	40	38	42	36	40	35

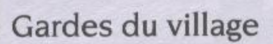


Compétences
Bagarre, Coups Assommants, Coups Puissants, Désarmement, Esquive, Équitation, Langage Secret (Jargon des Batailles), Soins des Animaux, Spécialisation (Armes d'Hasts).

Dotations
Arbalète, hallebarde, cotte de mailles.

Rorschach est un ex-Soldat de Marienburg arrivé à Grimpengratz huit ans auparavant ; en route pour nulle part en particulier, il n'est jamais reparti. Les villageois avaient besoin de quelqu'un pour organiser les gardes et lui cherchait du travail. Depuis, son expertise militaire et son sens du commandement ont mis le village à l'abri des incursions fimirs. Il ne le montre pas mais tire une grande fierté de la qualité de ses troupes.

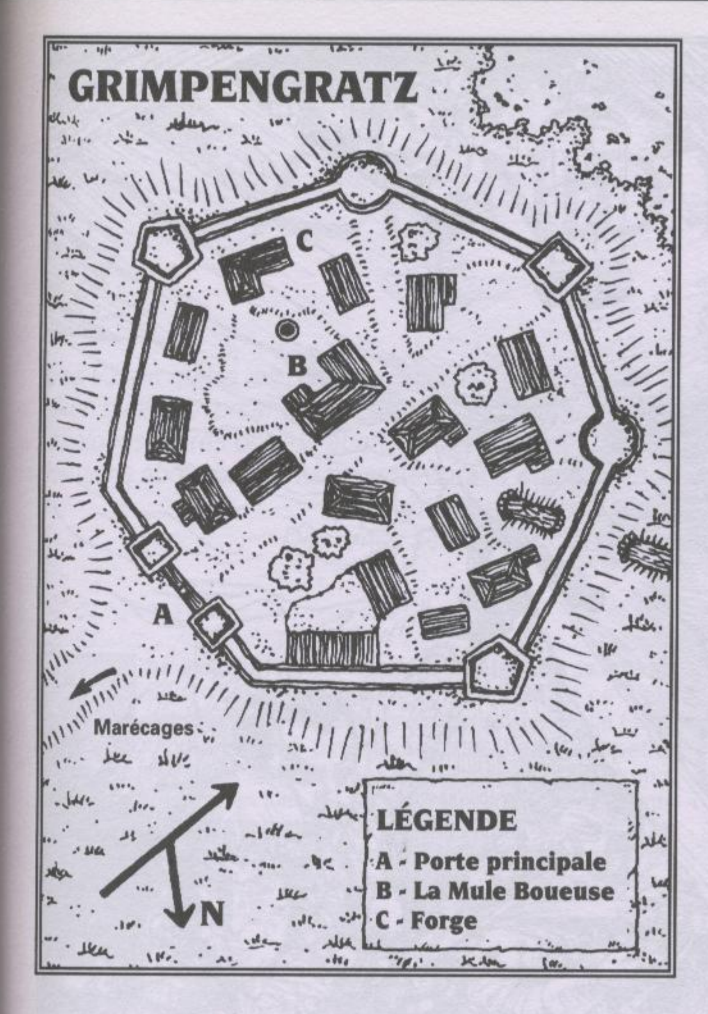
Gardes du village



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	35	3	3	9	35	1	35	30	30	30	30	30

Compétences
Coups Assommants, Spécialisation (Armes d'Hasts).

Dotations
Bâton, hallebarde, veste en cuir.



la médaille : s'il devait croire un jour qu'il s'est trompé sur eux, ou que sa confiance a été abusée, il deviendra un ennemi implacable. S'il était soupçonneux ou méfiant, il accueille leur coopération comme une preuve de bonne foi et suppose, qu'au pire, ils ne sont que les dupes du Chaos plutôt que ses agents volontaires.

Balthazar a installé un laboratoire improvisé dans les écuries ; c'est là qu'il examine la Dent. Il ne peut pas en dire grand-chose mais confirme qu'elle possède une puissante aura que les démonistes et créatures du Chaos ressentent sans doute à faible distance.

Visiteurs nocturnes

Plus tard dans la nuit, les Fimirs attaquent en force le village pour s'emparer de la Dent. Leur nombre exact importe peu à moins que vous ne simuliez l'engagement sur table en utilisant Warhammer Battle. Prenez alors les listes d'armées appropriées pour déterminer les forces en présence. Du point de vue des PJ, la bataille se résume simplement à une course au milieu des hurlements, avec des Fimms et des Dirachs qui surgissent des ombres.

S'ils ont été arrêtés, ils remarquent d'abord le vacarme extérieur : les bruits de course, les cris, les hurlements et le fracas des armes dans l'auberge au-dessus d'eux. Puis la porte est défoncée et un Fimir charge à l'intérieur. Comme cela constitue un problème pour des prisonniers désarmés, un MJ généreux peut considérer que la rage meurtrière de la créature la fait d'abord s'acharner sur un malheureux banc pendant que les PJ s'esquivent par la porte ouverte, ou même qu'elle se laisse prendre au vieux truc du coup-de-pot-de-chambre-par-derrière. Les Shearls ne sont pas réputés pour leur intelligence.

Si l'équipe se débarrasse du Fimir ou lui échappe et gagne le rez-de-chaussée de l'auberge, elle se retrouve en pleine bataille. La présence de leur équipement là où les PJ l'avaient laissé dépend de l'humeur du MJ mais, de toute façon, il n'est pas difficile de se procurer des armes sur les corps des premières victimes.

S'ils sont endormis dans leurs chambres et que Balthazar a "emprunté" la Dent sans qu'ils s'en rendent compte, il en est à peu près de même : ils sont réveillés par le vacarme et ont à peine le temps de mettre la main sur leur équipement que la bataille les rejoint. À ce moment-là, ils risquent fort de découvrir l'absence de la Dent. Deviner ce qui lui est arrivé ne devrait pas être difficile étant donné l'attitude de Balthazar. Si cela leur prend trop de temps, ils doivent affronter un Dirach qui a flairé la présence de l'objet.

Dans les deux cas, leur priorité est claire : récupérer la Dent dans le laboratoire de Balthazar et fuir Grimpengratz et les Fimirs aussi vite que possible. S'ils détiennent toujours la Dent, cela est sans doute un peu plus facile, mais il faut encore se tailler un chemin hors du village. Malheureusement, tous les Dirachs du groupe de raids sont à leur recherche et chacun d'entre eux sent le pouvoir de la Dent s'il s'en approche à faible distance.

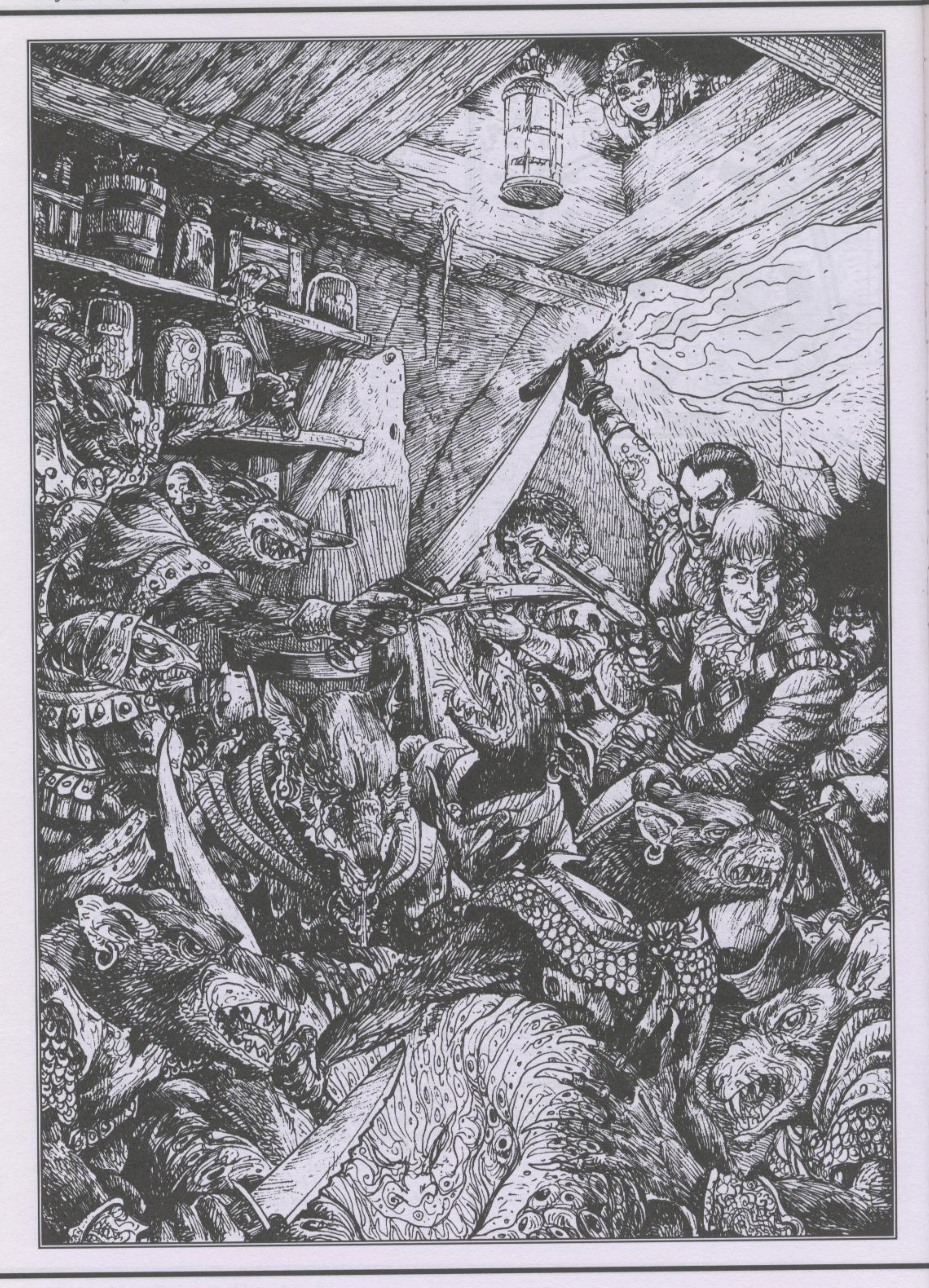
Plongez Les PJ dans une atmosphère générale de terreur, d'incertitude et de danger mortel. Soyez concis et abrupt dans vos descriptions et mettez en scène un nouveau problème à chaque étape de leur progression : un groupe de gardes en grand besoin de renfort, l'enlèvement d'une villageoise, peut-être Lilith, ce genre d'événement. Rappelez-vous que le système fonctionne dans les deux sens : si l'équipe est vraiment en difficulté, des gardes ou les Répurgateurs viennent à son secours. L'important est de maintenir la pression.

Éventuellement, d'astucieux PJ devinent que les Fimirs les suivront quand ils quitteront la ville. Ils peuvent utiliser ce fait pour convaincre Lufthanser de les laisser entraîner les créatures au loin et faire valoir, bien sûr, que cette stratégie ne peut fonctionner que s'ils arrivent à prendre une bonne avance. Mais s'ils quittent alors la bataille sans en informer personne, ils risquent par la suite de se voir accusés de lâcheté, d'allégeance Chaotique et de vol de chevaux.

Que les PJ fuient ou non l'affrontement, ils sont poursuivis par les Fimirs jusqu'au lever du jour et les habitants du village finissent par avoir le dessus. Vivant à proximité des marais, ceux-ci connaissent la vulnérabilité de leur ennemi à la lumière et allument torches et feux pour les désorienter. Balthazar dispose d'encore plusieurs torches au magnésium et les deux Répurgateurs se jettent dans la bataille avec frénésie.

Les comptes

Les PJ ont deux façons de terminer ce chapitre : en héros ou en fuyards. S'ils sont restés sur place pour combattre jusqu'au bout dans la bataille finale et ont évité tout conflit sérieux avec Lufthanser, ils se sont fait deux alliés de poids, bien que le Répurgateur soit un ami peu sûr en raison de son fanatisme. S'ils se sont enfuis, surtout après avoir été accusés de magie noire, ils sont maintenant de dangereux ennemis, sans parler de la réputation de lâcheté qui risque de les hanter par la suite.



Chapitre 4

LE NID DE L'ŒUF

Les PJ ont quitté les marais en héros ou en fuyards et entrent à présent dans une région d'allure plus normale. Bien qu'ils traversent une forêt raisonnablement claire, ils voient des signes d'activités agricoles dans le pays : quelques arbres ont été abattus ; la route montre des traces d'entretien et une ouïe fine permet d'entendre de lointains aboiements. Mais cette forêt a quelque chose d'étrange : les arbres sont tous, sans exception, tordus et déformés, et l'on n'y entend pas le moindre chant d'oiseau. Des âmes sensibles trouveront sans doute la chose bien inquiétante.



es aventuriers découvrent finalement le mystérieux Œuf qui vit dans une complète (si ce n'est entièrement heureuse) ignorance de son destin Chaotique avec ses parents adoptifs, dans une petite ferme assiégée par des Skavens et d'autres mutants plus étranges qui ont mis en fuite les autres Wastelandais. Les parents adoptifs de l'Œuf comprennent que son destin doit s'accomplir et sont prêts à le confier aux aventuriers. Mais l'Œuf a d'autres idées sur la question et ses dons étranges en font une enfant qu'il est difficile d'emmener contre son gré.

Encerclés

Les aventuriers ont quitté Grimpengratz, peut-être poursuivis par les Répurgateurs et la populace ou par les Fimirs. La boussole ou la Dent (s'ils l'ont récemment activée) les guide en avant. Ils voyagent tout le jour sans traverser un village ou même trouver trace d'une habitation et le lendemain de même. Leurs déboires récents les ont certainement fatigués, déprimés, blessés et, d'une manière générale, l'humeur doit être assez sombre. Faites votre possible pour amplifier ce sentiment : le pays alentour n'est que mornes landes et fondrières ; il pleut ; l'hiver fait sentir sa présence par des vents glacés et des gelées blanches.

Pendant cette partie du voyage, excitez aussi leur paranoïa : ils doivent se sentir suivis. (Cela pourrait bien être vrai : la Fraternité les fait rechercher par un certain nombre d'agents et d'alliés.) Vers la fin de la troisième journée, les aventuriers remarquent des signes d'habitations droit devant eux.

Le village

Alors que les PJ s'approchent, le village prend forme et semble n'être qu'une communauté agricole identique à tant d'autres aperçues en chemin : un rassemblement de huttes autour d'une pâture commune où quelques moutons sales et vaches étiques cherchent leur pitance. Ils estiment la population à quatre-vingts ou cent personnes.

C'est le village où les Wastelandais qui ont fui la ferme Gunzenhauser se sont réfugiés ; il est assez loin des collines pour que les récoltes et les nouveau-nés soient épargnés par les mutations. La terre est pauvre et le village si éloigné de tout et si récemment installé qu'il n'a pas de nom : ses habitants le désignent simplement comme "le village". Il subit parfois les raids des créatures porcines de la ferme (voir page **52**).

Les villageois, sous le commandement de Frederiech, ont mis en place divers systèmes de défense contre les porcs mutants. Le village se trouve donc protégé par :

1 : Des pièges. Le village a été entouré d'un bon nombre de pièges rudimentaires : des fosses de presque deux mètres de profondeur recouvertes de branches et de feuilles. Si les personnages restent sur le chemin, ils ne risquent rien. Mais ceux qui s'en écartent et ratent un jet de **Dex** et un jet d'*Observation* basculent dans ces trous.

2 : Des chiens. Les villageois possèdent plusieurs chiens de garde plus ou moins dressés qui rôdent aux alentours et attaquent tous ceux qu'ils flairent sans les reconnaître en aboyant abondamment, ce qui alerte le village. Lancez 1D6. 1-3 : les aboiements frénétiques se déclenchent dès que les PJ approchent du village. 4-5 : les aboiements s'accompagnent de 1D3 chiens qui essaient d'attaquer l'équipe. 6 : la milice vient s'enquérir de la cause de ces aboiements et 1D3 chiens les attaquent par erreur. Quelqu'un capable d'*Emprise sur les animaux* peut normalement faire taire les bêtes.

Chiens de garde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	3	3	7	30	1	—	14	43	43	47	—

3 : Une milice. Trois chasseurs (Frederiech, Hans et Kurt — voir **page suivante**) patrouillent sur les terres entourant le village. Il n'y a que peu de chances (5 % par membre de l'équipe) que les aventuriers les rencontrent et s'ils utilisent *Camouflage Rural* ou *Déplacement Silencieux Rural*, la probabilité tombe à zéro. Cependant, s'ils font trop de bruit, s'ils alertent les chiens ou s'ils tombent dans une des fosses, par exemple, les chasseurs arrivent.

Si les aventuriers sont découverts, Hans les prend pour des voyageurs perdus dans les Wastelands, tandis que Kurt les considère comme des d'agents du Chaos. L'un et l'autre obéissent à Frederiech et celui-ci ordonne d'attaquer les aventuriers s'ils font preuve d'hostilité ou font mine de refuser les ordres de la patrouille. En supposant que les PJ n'opposent pas de résistance, Frederiech leur enjoint de se rendre au temple — le plus grand bâtiment du village, qui sert aussi de salle de réunion — pour expliquer leur présence aux anciens.

Milice du village

Frederiech

Chasseur humain, 32 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	35	55	4	3	7	40	1	30	30	30	30	40	30

Compétences
Camouflage Rural, Chasse, Conduite d'Attelage, Déplacement Silencieux Rural, Équitation, Langage Secret (Jargon des Forestiers), Pictographie (Bûcheron), Pistage.

Dotations
Épée.

Frederiech est le "chef" de la patrouille. Il vit au village depuis son attaque de la ferme Gunzenhauser à la tête d'une foule de paysans, attaque dans laquelle il a perdu un bras. Il est responsable de la défense du village et nombre de ses habitants le jugent un peu trop zélé ; quelques-uns remettent même en cause l'existence des créatures porcines. Quand ces doutes sont émis en sa présence, la colère le saisit et il peut devenir violent. Plus que tout, il voudrait organiser un autre coup de force sur la ferme maléfique mais les anciens du village ne veulent pas en entendre parler.

Ses deux compagnons de patrouille sont :

Hans

Chasseur humain, 40 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	29	51	2	2	5	32	1	32	25	34	30	8	32

Compétences
Camouflage Rural, Chasse, Déplacement Silencieux Rural, Emprise sur les Animaux, Langage Secret (Jargon des Forestiers), Pictographie (Bûcheron), Pistage.

Dotations
Épée, arbalète.

Cet homme entre deux âges, autrefois réputé meilleur chasseur de la région, est plus à son aise à la chasse au sanglier qu'à celle des "choses cochons" et autres monstres. Il traite Frederiech avec humour et gentillesse, comme le ferait un vieil oncle.

Kurt

Chasseur humain, 19 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	24	30	4	4	5	35	1	26	28	37	34	39	36

Compétences
Camouflage Rural, Chasse, Déplacement Silencieux rural, Emprise sur les Animaux, Langage Secret (Jargon des Forestiers), Pictographie (Bûcheron), Pistage.

Dotations
Épée, arbalète.

Kurt est un jeune homme extrêmement désireux de tuer une créature du Chaos, et même tout ce qui bouge. Il est beaucoup plus anxieux d'impressionner Hans que de protéger le village.

Kurt tient à ce que les anciens pensent qu'il a capturé les aventuriers et qu'ils sont, donc, de terribles agents du Chaos. S'ils étaient en train de faire quelque chose de suspect (parler à la Dent, fuir des Répurgateurs, combattre les chiens, etc.), il l'utilise contre eux. Mais Wilheim Dore, le chef du village, une vieille barbe grise encore d'attaque, auprès duquel son épouse Margi s'empresse comme s'il était mourant, est un individu raisonnable et tolérant. À moins que des preuves solides de malfaisance ne soient présentées à leur encontre, il accepte la version de Hans : l'équipe n'est qu'un groupe de voyageurs. Ceci établi, ces derniers sont autorisés à rester au village aussi longtemps qu'ils le souhaitent. En fait, Wilheim désire que les nouveaux venus restent et leur prédit mort et damnation s'ils voyagent plus avant vers les collines. Il tient avant tout à les garder au village car la présence d'un groupe de guerriers constituerait une excellente protection contre les forces du Chaos.

"Vous avez de la chance d'être arrivés ici à temps", dira-t-il. "Si vous aviez été dehors après la nuit..." Il secoue la tête.

Les villageois essaient de dissuader les aventuriers de poursuivre leur voyage et surtout de le faire de nuit. Il n'y a pas de taverne mais si l'équipe demande un endroit pour dormir, on leur propose le temple (le seul bâtiment de pierre du village) et Wilheim les invite à dîner chez lui ainsi que Frederiech. Donnez aux PJ une heure pour se promener dans le village et prendre la mesure de sa terrible misère. Ils peuvent parler avec ses habitants mais la plupart restent muets en présence des étrangers et les autres n'ont pas grand-chose à dire. Après ce laps de temps, un gamin arrive en courant pour les appeler à la table du chef du village.

Des hommes simples

La hutte du chef de village est une construction grossière à toit de chaume, à peine assez grande pour y faire asseoir les invités. La femme de Wilheim a préparé un solide ragoût de mouton, légumes et orge perlé et Frederiech ouvre une outre de vin de sureau de sa préparation. L'atmosphère est amicale mais la conversation reste très intéressée. Wilheim et Frederiech veulent savoir ce que les PJ font là et si l'on peut les convaincre de rester. Leurs questions ne sont pas directes et ils n'exigent rien, mais l'un comme l'autre soulignent combien le village a besoin d'aide face au danger représenté par les choses sur la colline.

S'il découvre qu'il a affaire à des guerriers, Frederiech cherche à convaincre les personnages de collaborer à la défense du village ou de séjourner au moins quelques jours pour apprendre aux villageois à se battre contre ces créatures. Les aventuriers peuvent être tentés mais l'urgence de leur retour en ville devrait prendre le dessus ; s'ils perdent effectivement du temps sur place, faites-le leur payer par la suite.

S'ils expliquent leur destination, il devient vite évident qu'ils se dirigent droit vers la ferme au centre de toute cette horreur. Wilheim soupire et essaie de les faire changer d'avis ou de rester quelque temps au village mais il est interrompu par Frederiech. Ce dernier déclare qu'ils doivent être envoyés à la rescousse par Taal. Les PJ vont sans doute se montrer curieux sur les raisons d'une telle peur ; Frederiech vide sa chope et repousse son tabouret.

"On pense que cela a commencé il y a sept ans," dit-il, "la nuit où la chose est tombée de la lune. Cela a éclairé le ciel avant de tomber au sud-ouest, là où vous vous dirigez. Certains d'entre nous l'ont recherchée mais il n'y en avait aucun signe, comme si la terre l'avait avalée. Mais cela avait corrompu la terre et l'avait rendue mauvaise. Le printemps suivant, les agneaux — eh bien je n'aime pas repenser à ces agneaux. Mauvais qu'ils étaient. Et les récoltes l'étaient aussi, flétries, couvertes de moisissures et d'insectes. Et l'année suivante ce fut pire.

"Cet hiver-là, des choses qui ressemblaient à des porcs ont commencé à attaquer les étables, puis les maisons. Elles prenaient tout, chiens, vaches, chevaux, même les gens. Elles ont pris Ingrid aussi." Frederiech s'arrête et se reverse du vin. Les PJ

ont alors l'occasion de poser quelques questions, Wilheim assurant l'essentiel des réponses. Personne n'explique qui était Ingrid ; tous semblent gênés par ce sujet et Margi quitte même la hutte. Après quelques échanges, Frederiech réclame le silence d'un geste de la main et continue.

"Cela nous a pris du temps mais on a fini par comprendre que la ferme des Gunzenhauser était au centre de tout ce qui se passait. Les choses étaient pires encore dans ce coin-là et l'on n'avait plus vu Werther et Eva depuis des mois. Peut-être deux ans après que les choses tournent mal, Kundri — c'est le prêtre ; il vivait dans la forêt alors — y a fait une visite. Personne ne sait ce qui lui est arrivé exactement — il refuse d'en parler — mais il est allé trouver refuge dans un des villages contre les "terribles choses" à la ferme et n'est plus jamais retourné dans son temple de la forêt.

"Quelque temps après, j'ai pris la tête d'un groupe de gens courageux et solides, les meilleurs des villages environnants et nous sommes allés sur la colline. Nous avions des épées, des haches, des fourches, des torches, tout ce que nous avions pu trouver. Nous devions être quarante en tout. Et... quand on a passé... le portail de la ferme, nous..." Il s'arrête. Wilheim continue à sa place.

"Ils ont été salués par une petite fille blonde, peut-être trois ans, qui est venue à leur rencontre et leur a poliment demandé ce qu'ils voulaient. "Réduire cet endroit en cendres", a répondu Frederiech en levant son épée.

"Le temps était au beau, mais le ciel s'est assombri instantanément et il y a eu un terrible coup de tonnerre. L'arbre sous lequel se tenait Frederiech a été frappé par la foudre et l'éclair a sauté de l'arbre sur l'épée, et son bras... Eh bien, vous avez vu son bras. Les autres ont pris peur et se sont enfuis.

"Depuis ce jour, la ferme Gunzenhauser et ses environs sont évités par tous ceux qui les connaissent. Les villages les plus proches de la colline ont tous été abandonnés et nous sommes venus ici où les récoltes sont encore possibles. Les créatures porcines nous pillent encore et il nous arrive d'entendre de terribles choses dans la nuit, mais ceci est notre terre et nous ne la quitterons pas. Mais ces choses de la colline Gunzenhauser sont abominables. Écoutez-nous ; n'y allez pas."

Prière du matin

Une personne peut encore être utile à l'équipe : Kundri. Frederiech l'a cité, mais si les PJ ne pensent pas à vérifier ce que le vieil homme sait, ils le rencontrent tout de même le lendemain matin quand lui et son élève Stefan se rendent au temple pour les prières de l'aube.

Les villageois considèrent Kundri comme un prêtre mais c'est en fait un druide. Après son expérience sur la colline, il a préféré rester au village et s'occuper des besoins spirituels des habitants. Le temple a été construit à sa suggestion il y a moins de cinq ans. Il est consacré à Taal, bien qu'un personnage compétent en Théologie se rende compte, sur un jet d'**Int,** que la décoration et la simplicité de l'autel doivent beaucoup à la Foi Antique. Le bâtiment peut contenir une centaine de personnes et servir de dernière place forte si le village est envahi.

Si on l'encourage, Kundri raconte aux aventuriers comment il avait senti qu'un grand mal pervertissait la colline — quelque chose qui serait utilisé contre la Terre Mère — et il y était allé voir. Il vit un instant Werther et Eva sous leur forme mutante et en conçut une telle peur que son esprit ne s'en est jamais complètement remis. Il est convaincu que Werther et Eva sont morts et qu'une enfant est retenue captive sur la colline par quelques démons. Il explique la chose très indirectement : "L'enfant m'a parlé très gentiment", dit-il. "Mais elle est aux mains de ces terribles choses, des créatures du Chaos, des mutants, des abominations. La pauvre enfant."

Si quelqu'un mentionne Muuthauwg, ses yeux s'éclairent, comme s'il s'agissait d'un vieil ami. "Je connais le joueur de flûte. On dit que c'est un ami de la Terre Mère et qu'il lui obéit. Personne ne le connaît vraiment, bien sûr, mais nous — je veux dire, les druides — nous lui élevons des temples." Il ajoute plus sombrement, "mais s'il marche parmi nous, alors les choses sont aussi mauvaises qu'elles peuvent l'être".

Kundri peut aussi leur fournir des explications sur Ingrid : c'était la fille de Wilheim et Margi et l'élue de Frederiech. Bien

Kundri

Prêtre druidique (niveau 1) humain, 62 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	47	42	4	4	6	48	1	28	39	40	44	40	31

Compétences
Acuité Visuelle, Ambidextrie, Chance, Identification des Plantes, Incantations (Druidiques 1), Langue Hermétique (Druidique), Pictographie (Druides), Pistage, Radiesthésie, Sixième Sens, Soins des Animaux, Traumatologie.



Sorts
Anti-Poisons, Contrôle des Animaux ; Marche sur l'Eau.

Points de Magie
13

Kundri est un prêtre de la Foi Antique, un fidèle adorateur de la Terre Mère. Il fait aussi partie des quelques druides qui élèvent des autels et chantent des invocations à Muuthauwg, et c'est la seule personne que les PJ ont une chance de rencontrer possédant quelques connaissances sur le Héraut Silencieux. C'est un vieil homme qui perd la mémoire : il s'égare d'un sujet à l'autre et confond parfois le passé avec le présent. Il forme un initié auquel il enseigne les voies de la Foi Antique. Depuis sa rencontre sur la colline, son esprit n'est plus aussi clair qu'avant et Stefan, son élève, n'a pu retirer grand bénéfice de sa formation.

Stefan

Berger humain, 17 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	50	5	6	7	13	1	27	39	29	29	29	30

Compétences
Connaissance des Plantes, Emprise sur les Animaux, Équitation, Musique, Préparation de Poisons, Résistance Accrue, Soins des Animaux.

Stefan désire par-dessus tout devenir un druide comme Kundri. Même si le vieil homme n'est plus d'aucune utilité comme professeur, il lui reste fidèle et prendra soin de lui jusqu'à sa mort. Ils vivent tous deux dans une petite hutte à la limite du village.

Stefan a des compétences de Bûcheron/Forestier qui peuvent être utiles aux aventuriers ; il est traumatologiste. Kundri accepte de le "prêter" s'ils ont vraiment besoin de lui, pour trouver leur chemin à travers la forêt dénaturée de la colline, par exemple.

qu'ils ne fussent pas fiancés, on savait qu'ils finiraient par se marier. Sa disparition a allumé un terrible brasier dans le cœur de Frederiech et la perte de son bras l'a éteint plus sûrement qu'un seau d'eau sur une braise. Malgré son attitude, Frederiech est un homme définitivement brisé que rien ne saura guérir.

La ferme

Voilà l'histoire : il y a sept ans, l'être destiné à devenir le réceptacle mortel de Zahnarzt (page **54**) est tombé sur la Terre dans une météorite entièrement constituée de Pierre Distordante. Eva et Werther Gunzenhauser, un couple sans enfants qui vivait difficilement dans une petite ferme à l'orée de la forêt, prirent la chose comme une réponse à leurs prières. Ils adoptèrent la petite fille et l'élevèrent comme leur propre enfant. Comme un si gros bloc de roche lumineuse allait attirer l'attention des voisins qui n'hésiteraient pas à les interroger sur l'origine de la fillette ; ils cachèrent la météorite au fond de leur cave.

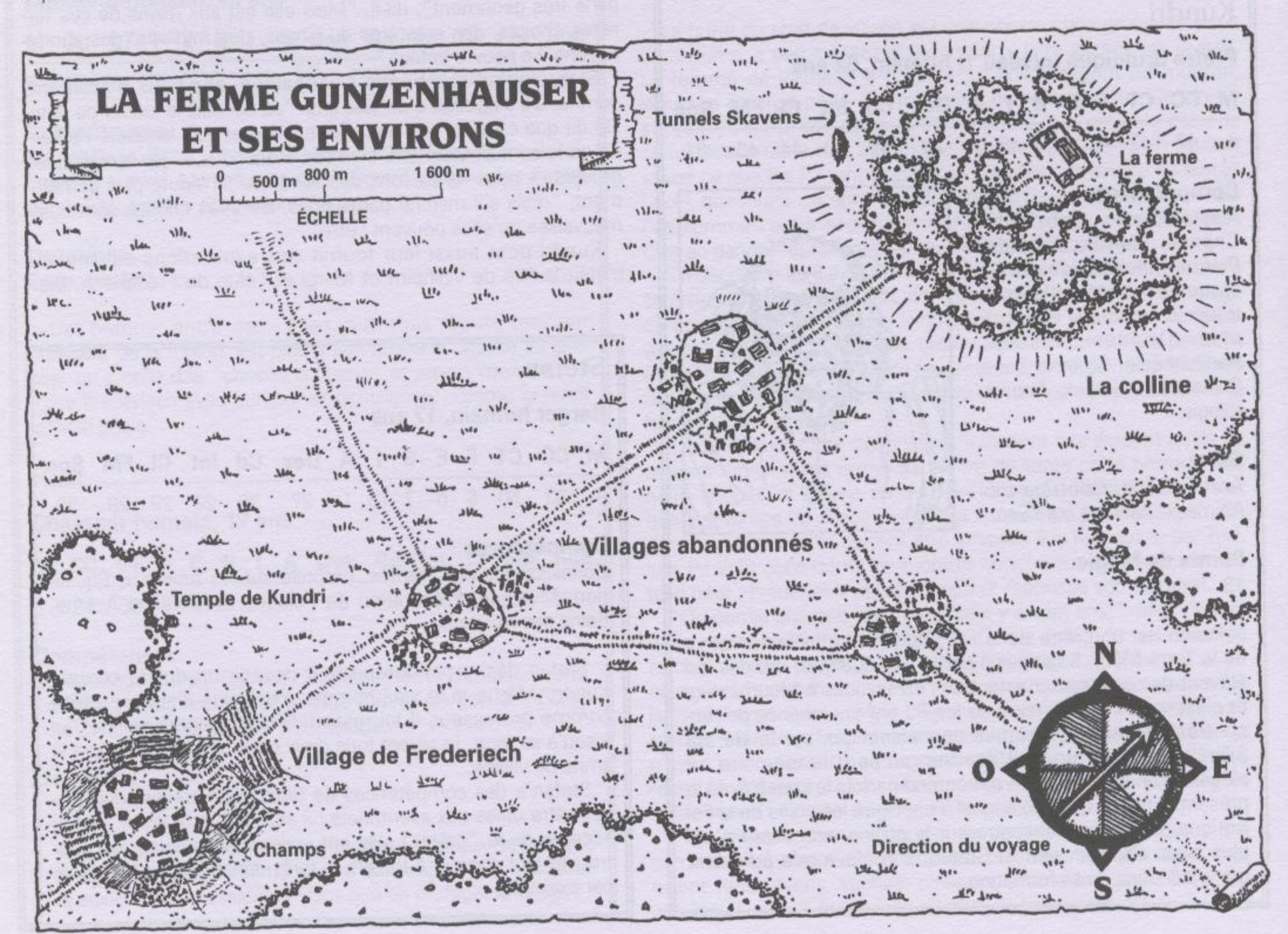
Vivre sept années à proximité de la "Coquille d'Œuf", comme ils l'appellent, les a lentement mais sûrement transformés en mutants du Chaos. La petite fille est complètement immunisée contre le pouvoir maléfique de la Pierre Distordante. Ses parents étant pratiquement les seuls êtres humains qu'elle a rencontrés et certainement les seules personnes à lui avoir témoigné de l'affection, elle considère leurs formes hideuses comme parfaitement naturelles. En fait, ce sont les gens ordinaires qui l'effraient un petit peu. Elle est, par contre, extrêmement terrifiée par ce qu'elle appelle "la chose dans la cave", la Pierre Distordante dans laquelle elle a été retrouvée.

Les effets de la Pierre Distordante

L'énorme bloc de pur Chaos caché dans la cave des Gunzenhauser affecte les récoltes et les animaux de la ferme. Les arbres et la végétation se sont mis à pousser de façon étrange et dénaturée et la colline s'est couverte d'une forêt dense et déformée. Une bonne part du bétail est mort ; le reste a muté. L'influence du Chaos s'étend à un moindre degré aux fermes des environs : depuis la chute de la météorite, il y a eu une série de mauvaises récoltes et un nombre inquiétant d'enfants sont nés avec des mutations. (Certains ont dû trouver refuge dans la colonie de Sœur Astrid décrite au Chapitre 6.) Ces dernières années, les animaux mutants de la ferme des Gunzenhauser ont pillé les villages alentours, provoquant la fuite de la population.

La colline

Les aventuriers finissent bien par se décider à quitter le village pour se diriger vers cette colline qui effraie tant les gens. Au passage, ils traversent au moins deux hameaux abandonnés : quelques maisons se sont écroulées mais la plupart sont toujours debout. Chaque hameau possède un vaste cimetière où sont éparpillés des os blanchis et rongés. Les champs sont envahis par les herbes folles et les récoltes aplaties au sol et pourries par les pluies d'automne. La vie animale brille par son absence : il n'y a pas de chants d'oiseau ni de bruissements dans les broussailles.



La boussole et la Dent désignent toutes deux directement la colline : en fait, elles semblent même pointer vers l'entrée de la propriété et la maison d'habitation. Si elle est activée, le MJ peut choisir de faire remarquer à des PJ observateurs que la Dent réagit avec une force accrue.

La colline ne paraît pas si sinistre quand on en approche. Elle s'élève une trentaine de mètres au-dessus du paysage environnant et d'étranges arbres la recouvrent entièrement. Ils rendent la progression difficile mais la montée ne semble pas particulièrement raide ou dangereuse. Tous les bâtiments sont cachés par les arbres. Sans les avertissements terrifiés de Frederiech et Kundri, sans ces villages déserts qui les entourent, les PJ pourraient croire qu'il n'y a rien à craindre.

C'est à ce moment que vous devriez signaler au personnage visité en rêve par Zahnarzt (voir page **39**) qu'il a une terrible impression de déjà-vu — mais ne lui expliquez pas pourquoi. Cette sensation se renforce quand le groupe approche des bâtiments en haut de la colline.

Le tunnel skaven

Si les aventuriers prennent le temps de fouiller ou simplement d'examiner le pied de la colline, ils remarquent des excavations récentes : un tunnel y a été creusé. Il commence à environ huit cents mètres du sommet. Le travail n'est pas brillant : les étais sont rares et grossiers et, en divers endroits, il est clair qu'il s'est effondré et a été ensuite réparé à plusieurs reprises. Les personnages compétents en Pistage repèrent des traces dans la terre nue, qui ressemblent à des empreintes de pattes de rats géants et, sur un jet d'**Int** réussi, ils peuvent les suivre jusqu'au second tunnel (voir ci-après).

Le passage a été creusé par un groupe de Skavens (**WJRF** page 227) ; une telle concentration de Pierre Distordante devait nécessairement être découverte tôt ou tard par ces Hommes-Bêtes. Le réseau de tunnels skavens qui parcourt le Vieux Monde ne couvre pas vraiment les Wastelands, mais quelques-unes de ces créatures, attirées par "l'odeur" magique de la Pierre Distordante, ont quitté les égouts de Marienburg pour venir jusqu'ici en éclaireurs.

Les tentatives skavens pour mettre la griffe sur la Pierre Distordante n'ont pas été un franc succès. La première — un assaut frontal de la maison — a été mis en échec par le pouvoir de l'Œuf, qui apporte le désastre sur ceux qui l'attaquent, et le reste de la bande a dû s'enfuir devant une attaque des créatures porcines. Deux autres essais pour entrer dans la ferme ont connu un sort semblable. Les Skavens ont finalement compris que la place est frappée d'une sorte de malédiction et ils ont passé ces dernières semaines à travailler à une approche différente : creuser un tunnel débouchant directement dans la cave de la ferme. La nuit qui précède l'arrivée des PJ, ils ont finalement atteint le local et trouvé la Pierre Distordante. Ils l'ont laissée sur place et dorment à proximité dans un second tunnel en attendant la tombée de la nuit pour s'en saisir et filer.

Si les PJ fouillent la zone, ceux qui réussissent un jet d'Observation à -25 % (-15 % pour les Forestiers, sans malus pour ceux qui ont *Acuité Visuelle*) repèrent un autre conduit dissimulé par un cadre de bois recouvert de mottes de terre et d'herbes qui sert probablement aussi de porte. C'est dans ce tunnel d'à peine dix mètres de profondeur que les Skavens attendent la nuit. Si l'on touche à la porte, les deux gardes à l'intérieur se réveillent immédiatement et attaquent aussitôt. Le bruit alerte les huit autres Skavens qui rejoignent le combat au rythme de trois par round. Dès que tous les membres de l'équipe sont entrés dans la bataille, les Skavens restants essaient de gagner le tunnel principal et de s'enfuir avec la Pierre Distordante.

Le tunnel de dix mètres sent la crotte de rat et l'aura Chaotique suffit à donner la chair de poule aux PJ. La petite pièce à l'extrémité contient, parmi la paille et les feuilles utilisées comme lit par ces rongeurs, 6 Guilders et 3 CO.

Dix Skavens

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

Dotations

50 % de grands couteaux, 50 % de couteaux au bout d'une perche, 30 % de bouclier (1 Point d'Armure), 20 % ont assez d'armure pour arriver à une valeur de 1 Point sur le corps et les bras.

Le tunnel principal mesure plusieurs centaines de mètres de long ; si les PJ l'explorent, ils doivent s'accroupir à de nombreux endroits. Son extrémité est très différente : les parois sont en pierre et le plafond raisonnablement haut. Il s'agit de la cave de la ferme, une pièce nue qui ne contient que quelques sacs de grain et des tonneaux vides. Une échelle monte vers une trappe dans le plafond (qui ouvre dans la ferme même). Au milieu de la pièce luit doucement un morceau arrondi de Pierre Distordante de la taille d'un mouton. Un examen attentif du bloc révèle une fissure à peine perceptible qui en fait le tour. Le sommet du bloc se soulève comme un couvercle et l'intérieur creux correspond aux formes d'un enfant qui dormirait recroquevillé sur lui-même. Deux personnes peuvent soulever l'ensemble, mais pourquoi faire une chose pareille ?

Le moindre bruit alerte les habitants de la maison et dans la minute qui suit, Werther ouvre la trappe et regarde ce qui se passe. Il est extrêmement surpris et, face à des PJ apparemment hostiles (il y a des chances), il verrouille le panneau et y entasse des objets lourds pour protéger sa maison. Si les aventuriers montrent la plus petite hostilité envers Werther (essaient d'ouvrir la trappe en force, par exemple), le pouvoir de malchance de l'Œuf (voir page **54**) commence alors à s'abattre sur eux : les épées cassent au mauvais moment, les magiciens sabotent leurs sorts, etc.

Si les PJ surveillent les alentours des tunnels, leur attention peut être attirée, à la tombée de la nuit, par dix Skavens qui sortent de leur repaire, disparaissent dans le tunnel principal et réapparaissent quelques minutes plus tard, portant l'énorme morceau de Pierre Distordante. De nouveau, laissez les PJ penser que cette pierre luisante est peut-être l'Œuf qu'ils cherchent. S'ils n'attaquent pas les Skavens mais choisissent de s'emparer de la Coquille d'Œuf, les Skavens s'enfuient dans les Wastelands en direction de l'est. À environ 30 km de là, ils empruntent un tunnel skaven qui les conduit à Marienburg. Si les PJ sont restés longtemps dans la ferme, ils rencontrent les Skavens quand ceux-ci sont en train de s'enfuir.

Si les PJ ignorent complètement les tunnels, les Skavens s'emparent de la Pierre Distordante et rentrent à Marienburg.

Si les PJ reprennent la "Coquille d'Œuf" aux Skavens, ils peuvent croire qu'il s'agit en fait de l'Œuf. Ils décident alors que leur quête est à son terme et rentrent à Marienburg sans jamais s'intéresser à la ferme. Bien sûr, activer la Dent démontrerait l'erreur immédiatement, mais comme ils s'en sont déjà beaucoup servi et qu'ils prennent au sérieux les avertissements de Goffman, ils ne veulent peut-être pas courir ce risque. Dans ce cas, à l'éclipse de lune, Zahnarzt possède le corps de l'Œuf à la ferme, tue ses parents, ravage le village de Frederiech et met en place ses plans pour dominer le monde. Les PJ, qui sont alors à Marienburg avec un morceau de roc luisant et dangereux, ne peuvent s'y opposer. Bien que certains MJ puissent trouver la chose amusante, nous ne recommandons pas une telle fin pour cette aventure : un petit *deus ex machina* est de rigueur. Voici nos suggestions :

1 : Des agents de la Fraternité qui ont suivi nos héros comme leur ombre décident que l'heure est venue d'intervenir. Les PJ sont pris en embuscade par ces assassins qui exigent qu'"il" ou "elle" leur soit remis. Remettre qui ? "Eh bien, l'enfant. La personne que vous êtes venu chercher jusqu'ici pour nous la voler. Ne nous racontez pas d'histoires, sales petits saints. Zahnarzt reviendra ! Gloire à Khorne !"

2 : Un des PJ est saisi d'un doute, curieusement il pressent qu'une vérification par la Dent est essentielle malgré l'avis de Goffman. Le MJ ne doit pas les décourager d'activer la Dent mais peut-être suggérer de s'éloigner préalablement par prudence de quelques kilomètres de la ferme — plus loin, la scène devient plus amusante.

3 : Si le reste a échoué, une approche moins subtile s'avère nécessaire. Pendant leur retour par la route, un habitant du village de Frederiech les hèle. Kundri a eu une vision d'importance capitale et il doit leur transmettre sa teneur. Muuthauwg lui est apparu et lui a annoncé que "le précieux Œuf est toujours à la ferme" et que "les idiots qui la cherchent ne la reconnaissent pas".

Approcher la ferme

D'un autre côté, les aventuriers peuvent se désintéresser (ou ne jamais les trouver) des tunnels skavens et suivre directement leur boussole ou la Dent vers le haut de la colline. La butte est envahie par la végétation et les arbres présentent d'étranges formes, mais le déplacement n'est pas difficile et il n'y a pas de risque de se perdre. Au sommet, une clairière abrite une petite ferme entourée d'une palissade grossière. Tout est presque en ruine par manque d'entretien.

La colline appartient à une bande d'hommes-cochons, issus des mutations induites par la Pierre Distordante cachée dans la cave de la ferme. Si les PJ ne prennent pas de précautions particulières, les créatures les repèrent et jugent avoir affaire à une autre attaque de "leur" ferme.

Les cochons connaissent bien le bois et la ferme. Ils se dissimulent pour prendre en embuscade les PJ : 2D4 d'entre eux attaquent près du sommet et bénéficient de l'effet de *Surprise*. Chasser les intrus de leur territoire les satisfait mais ils sont toujours aussi affamés et, si un des PJ semble grièvement blessé, ils poussent leur avantage pour en faire leur dîner.

Les personnages ont dû être suffisamment prévenus de la présence de créatures porcines près de la ferme pour agir avec une prudence raisonnable. Il est plus intéressant de jouer la scène comme une poursuite inquiétante à travers les bois que comme un gros combat de masse.

Si les PJ sont plus patients et observent la forêt avant de s'y engager, chaque heure de surveillance leur apporte un des renseignements qui suivent.

1 : Les cochons qui rôdent sur la colline ne sont pas les quadrupèdes décrits par Frederiech : ils ressemblent plus à une espèce porcine d'Hommes-Bêtes.

Porcs Mutants

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	35	25	3	3	11	30	1	25	10	20	14	14	14

Dotations

40 % de dague, les autres ont des bâtons ou des épieux durcis au feu (Dégâts -1).

La plupart des mutants apparus dans la ferme sous l'influence de la Pierre Distordante sont morts depuis longtemps. Mais il reste encore quelques porcs mutants, les choses-cochons dont on parle au village.

Vivant à proximité de la Pierre Distordante, les porcs continuent de se transformer. Les créatures qui pillaient les villages il y a cinq ans ressemblaient à des sangliers géants dotés d'énormes défenses aiguisées comme des rasoirs. Depuis, elles ont encore changé : elles marchent debout, construisent des outils rudimentaires et possèdent une féroce intelligence sous-humaine.

Elles ont une vague "mémoire de la race" des humains qui les enfermaient pour les égorger et les dépecer ensuite. Leur grand plaisir est de terroriser les populations autour de leur ferme. Elles auraient voulu détruire la ferme Gunzenhauser elle-même, mais la protection de l'Œuf a rendu la chose jusqu'à présent impossible.



2 : Certains d'entre eux surveillent en permanence la ferme délabrée au sommet de la colline. Mais ils ne font jamais mine d'entrer ou d'attaquer.

3 : En milieu d'après-midi, une petite fille sort de la ferme. Dès qu'elles la voient, les créatures porcines se retirent comme effrayées. Cela fait rire la gamine. Elle cueille des fruits et ramasse des racines pendant quelques minutes puis réintègre les bâtiments.

Les PJ qui possèdent *Connaissance des Plantes* ou *Identification des Plantes* ont conscience que ces bois sont extrêmement inhabituels et qu'un herboriste compétent aurait même du mal à déterminer quels fruits peuvent être empoisonnés.

Il s'agit de l'enfant et du décor vu en rêve par un des PJ et ce dernier doit faire un jet contre la *Peur* ou s'évanouir de terreur. Dans ce cas, il s'attire probablement les railleries des autres — "S'évanouir pour une petite fille ! Hah !" — ce qui est le but.

Les PJ peuvent aussi profiter de l'occasion pour parler à la fillette ou l'enlever. Mais si elle se sent menacée, elle fait son possible pour s'enfuir à l'intérieur de la ferme, laissant les aventuriers aux prises avec les cochons.

L'incroyable vérité

Eva et Werther accueillent chaleureusement les aventuriers, même si pour entrer dans la ferme il leur faut défoncer la porte, grimper par une fenêtre, se laisser glisser par la cheminée ou utiliser le tunnel des Skavens — le couple reste imperturbable. Il s'est depuis longtemps habitué aux pouvoirs de sa fille.

Si l'on excepte les hideuses mutations dont sont frappés Eva et Werther, le tableau que découvrent les PJ est d'une surprenante banalité. Eva cuisine. Werther répare un trou dans le mur. La petite fille leur tourne le dos et joue avec deux poupées. En y regardant de plus près, les aventuriers s'aperçoivent que l'une d'elles est à l'image d'un Skaven et que la petite fille met en scène la mort du Skaven aux mains de l'autre poupée. (Les poupées elles-mêmes ne sont pas importantes, mais la haine de la fillette pour les rats pourra le devenir.)

La première réaction des aventuriers envers les mutants risque d'être violente et d'impliquer un recours aux armes, sorts, cris de guerre et autres tics de PJ. Cela ne marchera pas ; rappelez-vous le sort des Skavens qui s'y sont essayés. Les personnages se retrouveront probablement devant le portail, vêtements déchirés et armes tordues, comprenant mal ce qui leur est arrivé.

Par contre, s'ils se montrent aimables envers les mutants, Eva lève les yeux de son feu où mitonne un ragoût constitué des étranges légumes récoltés par l'enfant dans la forêt. "Entrez ! Soyez les bienvenus ! Nous vous attendions ; vous arrivez juste à temps pour la fête de la petite."

Les PJ sont traités avec cordialité ; Werther les installe autour de la table de cuisine fraîchement nettoyée et Eva sert un bol de soupe à chacun. (À l'œil et au goût, le potage est vraiment répugnant, bien qu'en fait sa composition soit saine et nourrissante.) Seule la fillette — l'Œuf — paraît mécontente de la présence des invités et se cache derrière une chaise en pleurant. Eva la gronde très gentiment : "Allons, chérie, tu ne dois pas avoir peur d'eux, même s'ils ont l'air un peu étrange."

Si les PJ restent dans la ferme plus d'une heure ou jusqu'à la tombée de la nuit, les Skavens pénètrent dans la cave et commencent à déménager la Coquille d'Œuf. Les PJ perceptifs entendent des grattements et des déplacements au sous-sol. Werther va alors ouvrir la trappe pour voir ce qui se passe mais la fillette — l'Œuf — prend un air terrifié. Il y a quelque chose à la cave qu'elle déteste : "Papa, tu ne dois pas ouvrir la trappe". Werther paraît hésiter, puis finit par la refermer. Les PJ, par contre, peuvent décider d'aller voir : cependant, s'ils attendent plus de quatre minutes, les Skavens sont partis avec la Pierre Distordante.

Si les PJ sont calmés et raisonnablement cordiaux envers les mutants, Eva explique qu'ils étaient attendus car leur fille fête aujourd'hui son septième anniversaire. Eva semble triste et déclare avoir toujours su qu'ils viendraient ; quand elle et son mari ont adopté la fillette, ils savaient que c'était pour un temps déterminé. L'enfant leur a apporté plus de bonheur que le reste de leur heureuse vie. "Vous prendrez soin de l'Œuf, n'est-ce pas ? Elle nous est si précieuse."

L'homme se tourne vers la fillette et ramasse les poupées.

"Œuf."

"Oui, père ?"

"Tu dois accompagner ces braves gens. Tu promets d'être sage ?"

"Mais je veux rester ici avec toi."

Devant son refus de partir, les PJ doivent imaginer un moyen de la convaincre. Il n'est pas facile de la persuader en lui promettant sucreries, jouets ou cadeaux d'anniversaire, mais quelqu'un de patient peut sans doute y arriver. Par contre, les menaces et, pire, la force ne font que déclencher sa colère — avec tout ce que cela implique ! Le mieux est peut-être de recourir aux ruses enfantines : suggérer que sa poupée veut aller jouer dehors, ou la défier (... chiche que...) de faire un tour à l'extérieur ou de traverser la forêt.

Werther et Eva sont heureux de répondre aux questions (" Les visiteurs sont si rares !") mais ils ne connaissent presque rien des véritables origines et de l'histoire de leur fille adoptive. Eva raconte comment, une nuit, une voix lui a dit que l'enfant dont elle avait tant rêvé allait lui être envoyé. Werther décrit la chute de la Coquille d'Œuf et comment il l'a cachée dans la cave. Tous deux savent que l'Œuf a peur de la Lune du Chaos et des Skavens, mais ils ne comprennent pas ses pouvoirs. Leur gentillesse envers l'enfant est devenue une seconde nature, un réflexe permanent auquel ils ne pensent plus. Ils ne savent rien d'autre. Werther préfère parler de la réussite de sa ferme qui, admet-t-il, a connu de meilleurs jours.

Si les PJ activent la Dent pour s'assurer qu'ils ont bien trouvé l'Œuf, le croc bondit alors en l'air, tourne sur lui-même et s'incline en révérence devant la petite fille. Tous les pouvoirs de l'Œuf s'évanouissent alors pour quelques minutes (voir page **115**). Cela la rend beaucoup plus facile à manipuler par les PJ mais introduit tout un ensemble de nouveaux problèmes.

L'Œuf et la Dent

Si la Dent est activée à proximité de l'Œuf, les pouvoirs de l'enfant disparaissent (voir ci-dessus). La protection dont bénéficie la ferme est levée, ce qui laisse les cochons libres d'attaquer. Si les aventuriers ont alors quitté la maison, quatre hommes-cochons se jettent à l'intérieur trente secondes plus tard pour tuer leurs anciens oppresseurs. Si un PJ ne réagit pas assez vite pour lui cacher la scène, l'Œuf exige immédiatement qu'ils aillent secourir ses parents.

S'ils refusent, la fillette fait preuve d'une opposition obstinée pendant tout le voyage de retour. Au moment de quitter les lieux, les PJ sont attaqués par 1D4+1 cochons et, si le combat dure plus de cinq rounds, 1D4 autres arrivent, attirés par le bruit. Les cochons ne les poursuivent pas sur plus d'un ou deux kilomètres.

Conséquences

Quelques questions se posent alors :

Qu'arrive-t-il à la ferme et à Werther et Eva ?

Une fois l'Œuf partie, ses parents adoptifs ne sont plus sous l'effet de sa protection surnaturelle. S'ils ne sont pas sauvés de

L'Œuf de Lune

Enfant humain, 7 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	16	14	2	1	4	22	1	22	22	22	22	22	22

Dotations
Robe faite maison, deux poupées.

Des informations supplémentaires sur les Origines de l'Œuf et son rôle dans l'histoire sont données en page **114-115**.

Cet "Œuf de Lune" est une petite fille de sept ans, jolie comme un cœur : chevelure blonde, yeux bleus, une peau à vendre du savon et un sourire charmeur. La seule chose qui lui donne un air vaguement étrange est sa tenue : ses parents et elle ont vécu isolés du monde et sa robe a dû être fabriquée à partir de peaux d'animaux et de tissus grossiers, cardés, filés et tissés à la main. Quelqu'un qui la voit pour la première fois peut croire un instant qu'il s'agit d'une "enfant sauvage" mais sa propreté et son éducation démentent vite la chose. Elle est aussi précoce, arrogante, exigeante, têtue et incroyablement gâtée.

Si l'Œuf a jamais eu un nom, il a été oublié depuis presque mille ans. Ses parents l'ont appelé "l'Œuf de Lune", "l'Œuf", ou simplement "Œuf".

L'Œuf a parfois des réminiscences de son séjour sur la Lune du Chaos. À celui qui gagne sa confiance, la fillette confie peut-être qu'elle a "flotté dans le ciel" en compagnie du "curieux bonhomme avec une flûte". Les événements de l'éclipse précédente hantent parfois ses cauchemars et elle marmonne alors sans suite sur la lune, parlant de pierres luisantes et d'un long, très long sommeil.

Elle associe la Pierre Distordante avec son emprisonnement. Cette substance la terrifie, ainsi que tout ce qui lui ressemble. Cela peut amener les aventuriers à penser qu'elle est vulnérable à ses effets ; en fait, elle y est complètement immunisée — si ce n'était pas le cas, elle serait une mutante depuis bien longtemps déjà.

Si elle rencontre Muuthauwg, elle éclate en larmes et essaie de s'enfuir en hurlant : "Je ne veux pas retourner dans le ciel !".

L'Œuf dispose de trois pouvoirs surnaturels résultant des "bénédictions" reçues dans son berceau. Aucun de ces pouvoirs n'est véritablement un "sort" — il s'agit simplement des moyens déployés par les forces Chaotiques pour protéger leur élue qui n'a aucun contrôle sur ces pouvoirs.

- L'Œuf est immunisée contre tous les poisons et maladies, y compris les effets de la Pierre Distordante et autres pouvoirs Chaotiques.
- Une malchance désastreuse s'acharne sur ceux qui essaient de s'en prendre à elle.
- Chance et protection magique s'attachent à ceux qui se montrent gentils avec elle.

Le pouvoir de malchance se règle sur l'état d'esprit de l'Œuf et dépend donc de la manière dont elle perçoit les choses et pas de l'intention réelle du personnage. Quelqu'un qui lui parle tendrement et lui donne un morceau de gâteau n'en subit aucun effet fâcheux même s'il a ainsi l'intention de l'entraîner et de l'abandonner dans l'antre du dragon. (Ce dernier, par contre, aura des problèmes.)

Le MJ doit faire preuve d'imagination pour décider des tourments infligés à un personnage qui maltraite l'Œuf — ce qui suit peut vous guider :

> *Qui refuse un caprice à l'Œuf* reçoit une pomme sur la tête dès qu'il passe sous un arbre.
> *Qui gronde l'Œuf* reçoit une pomme pourrie sur la tête.
> *Qui crie contre l'Œuf* reçoit une grosse branche sur la tête.
> *Qui tape l'Œuf ou menace verbalement sa vie* reçoit un arbre sur la tête.
> *Qui ligote l'Œuf* voit l'arbre frappé par la foudre.
> *Qui menace physiquement la vie de l'Œuf* voit la foudre frapper l'arbre et l'explosion de flammes qui s'ensuit met le feu à toute la forêt.

La malédiction s'abat sur celui qui tente de s'en prendre à la vie de l'Œuf. Par exemple, quelqu'un qui essaie de tirer à l'arc sur elle, voit sa corde casser encore et encore.

Le troisième pouvoir, la chance, fonctionne à peu près de la même manière mais s'applique à ceux que la fillette Œuf aime. En sa présence toute attaque sur quelqu'un qui s'est attiré ses bonnes grâces et sa confiance — ce qui n'est pas facile — devient extrêmement difficile. Là encore, le pouvoir fonctionne par chance et malchance plutôt que par une ostensible pyrotechnie magique. Quand les aventuriers arrivent, un formidable "cercle de chance" protège la ferme et ses parents adoptifs, ce qui explique que les fermiers enragés, les Skavens et les hommes-cochons n'ont jamais pu approcher suffisamment pour lui faire mal.

Zahnarzt lui-même est, bien sûr, immunisé contre ce pouvoir et sa Dent contient un peu de cette immunité : elle aurait dû rester entre les mains de ses sectateurs les plus fidèles. Cela signifie que les pouvoirs de l'Œuf disparaissent pendant 2D6 minutes si quelqu'un "active" la Dent à moins de 6 mètres de la fillette. Elle redevient alors une enfant normale et vulnérable. L'incantation seule ne suffit pas.



l'attaque des cochons par les PJ, ils sont certainement tués, probablement assez vite après le départ de l'équipe. En fait, maintenant que leur petite fille est partie, ils accueillent probablement la mort comme une bénédiction. Ils ouvrent la porte de la maison et se tiennent par la main ("Nous avons été heureux jusqu'à la dernière heure — que peut-on demander de plus ?").

Si les PJ leur portent secours, les Gunzenhauser vont probablement vivre dans un des hameaux abandonnés des environs puisqu'ils ne seraient pas les bienvenus dans les bourgades humaines. Ils peuvent aussi finir leurs jours parmi un groupe d'Hommes-Bêtes de la forêt ou rejoindre plus tard l'hospice de Sœur Astrid (voir chapitre 6) si celui-ci existe encore.

Werther Gunzenhauser

Fermier humain (mutant), 56 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	34	2	4	7	27	1	34	38	21	29	24	33

Mutations
Queue, peau écailleuse.

La vie de cet éleveur de cochons prospère a été bouleversée par l'arrivée de l'Œuf il y a sept ans. La joie que lui a donné ce cadeau du ciel lui a fait oublier — totalement et volontairement ignorer — toutes les horribles choses qui ont marqué sa vie ces dernières années. Il sait, dans un recoin de son cerveau, qu'il est devenu un monstre reptilien, que sa ferme est en friche et que d'étranges créatures ont plus d'une fois voulu attaquer son foyer. Mais "pour le bien de la petite", lui et sa femme continuent de vivre comme si de rien n'était.

Werther projetait de gagner assez d'argent avec son élevage pour se retirer, peut-être dans une grande ville. Il espère encore y arriver mais il reconnaît que la ferme ne rapporte plus autant qu'avant.

Eva Gunzenhauser

Fermière humaine (mutante), 57 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	29	19	3	3	6	38	1	24	24	25	37	31	22

Mutations
Visage redistribué, queue de scorpion.

Comme son mari, Eva prétend ne pas remarquer les affreuses choses qui lui arrivent et profite pleinement de sa petite fille. Mais, à la différence de Werther, elle sait et accepte qu'elle devra l'abandonner à son septième anniversaire (aujourd'hui).

Qu'arrive-t-il aux Skavens et à la Coquille d'Œuf ?

À moins que les PJ ne les arrêtent — en les exterminant, ou en s'emparant eux-mêmes de la Coquille d'Œuf — les Skavens ramènent cet énorme morceau de Pierre Distordante chez leurs semblables des égouts de Marienburg. La pierre est très grosse, mais cela ne changera pas vraiment l'équilibre des forces de la cité.

Si les PJ ont emporté la Coquille d'Œuf, les Skavens les suivent alors pendant tout le voyage de retour, attendant le meilleur moment pour attaquer et reprendre leur trésor. Soulignons aussi qu'il sera bien difficile de cacher à la fillette cette Coquille d'Œuf qui la terrifie. Un morceau de Pierre Distordante gros comme un berceau n'est pas facile à dissimuler ou à camoufler et il attirera également l'attention des Répurgateurs, sorciers, sectateurs du Chaos et des membres cultivés de l'autorité légale.

Pourquoi ne pas tuer l'Œuf ?

Il est assez probable qu'une fois l'Œuf identifiée, les PJ devinent exactement l'usage que Zahnarzt lui réserve. Cela peut leur inspirer une solution des plus simples au problème en cours : tuer le réceptacle. En fait, ils vont de toute façon songer à tuer le petit monstre dans les jours qui viennent, mais cela est une autre histoire.

Tuer l'Œuf n'est pas une chose facile. La bénédiction Chaotique de l'Œuf protège la fillette contre toutes les formes d'attaque : les dagues se coincent dans leur fourreau ; ceux qui s'essaient à l'étrangler sont secoués de crises d'épilepsie (cela amuse beaucoup la petite) ou frappés par la foudre d'un orage soudain et elle avale les poisons avec un enthousiasme lassant. Mais si l'équipe découvre *le* moyen de désarmer ses pouvoirs, en activant la Dent, le MJ se doit peut-être de les dissuader d'occire l'enfant.

Par chance, aussi bien Goffman que Muuthauwg ont soigneusement précisé que la destruction de l'Œuf ne servirait à rien et aggraverait probablement la situation. Si les aventuriers négligent ces avis, soufflez-leur quelques raisons supplémentaires de douter. (Si vous sentez que cela fera plaisir, prétendez donc faire un jet d'**Int** derrière votre écran et indiquez à un des membres de l'équipe qu'il vient à l'instant d'avoir une idée.) Par exemple, ils ne *savent* pas que l'Œuf est destinée à recevoir Zahnarzt ; il pourrait très bien s'agir du sacrifice humain idéal pour une cérémonie Chaotique quelconque — après tout, le sacrifice d'enfant, c'est très Chaotique. Ou encore Zahnarzt s'incarne dans la fillette sans attendre l'éclipse, s'il la sent menacée ; ses pouvoirs s'en trouveraient considérablement réduits mais les PJ veulent-ils vraiment affronter un seigneur démon qui leur en voudrait particulièrement ?

Si ces arguments restent sans effet, l'équipe peut se décider sérieusement à éliminer l'Œuf. Dans ce cas, l'idée de tuer une enfant innocente implique un Test de *Terreur* pour les personnages qui ne sont pas Mauvais. Et si l'Œuf disparaît, Zahnarzt est alors libéré de son serment et peut envisager de posséder *n'importe qui*. Il est vrai que peu d'êtres sont capables de lui servir de réceptacle mais certains Fimirs cherchent *effectivement* à résoudre ce problème (voir le chapitre suivant). Vous pouvez aussi décider que Zahnarzt transmet toutes ces bénédictions Chaotiques au mortel le plus proche, *le meurtrier de l'Œuf*. Cette solution présente l'avantage d'une certaine justice malgré sa cruauté : un des PJ sera invulnérable, recherché par l'Ordre et le Chaos, et menacé d'une possession démoniaque imminente.

Détours ?

Moins grave, l'équipe peut juger qu'il n'est pas admissible d'emmener l'Œuf dans une cité aussi peuplée que Marienburg. Voilà une attitude des plus responsables. Il faut alors leur rappeler les avertissements de Goffman, mais quoi qu'il en soit, ils auront du mal à trouver une meilleure solution. Les endroits où l'on peut se renseigner sur les moyens à utiliser pour prévenir une incursion démoniaque majeure ne sont pas si fréquents et la plupart sont particulièrement urbanisés. Et en réussissant à s'incarner, Zahnarzt finira bien par trouver une ville à sa convenance et commencera le massacre.

Si les PJ demandent de l'aide à un vieil ami PNJ, le MJ va devoir les décourager : ils n'ont pas le temps de le prévenir avant l'éclipse. Le plus simple est de leur rappeler qu'aux dernières nouvelles, le PNJ considéré s'était embarqué pour refaire sa vie en Lustrianie. De toute façon, ce genre d'individu est généralement au loin, peu sûr et d'un abord difficile. Marienburg semble vraiment être la seule solution.

Chapitre 5

LE LIEU DE L'ÉPREUVE

Les aventuriers ont l'Œuf ; ils peuvent maintenant rentrer à Marienburg. Les Répurgateurs, les Fimirs, les marais et barrages effondrés qu'ils ont laissés derrière eux devraient les inciter à emprunter un trajet différent pour le retour. Les bonnes routes sont plus rapides que les lignes droites. Cela semble d'abord un excellent plan — bien que les plus attentifs ne puissent se débarrasser de l'impression d'être suivis. La campagne traversée est assez plaisante — quand on la compare aux paysages de l'aller. Par exemple, le premier village rencontré ne possède ni muraille ni gardes paranoïaques. D'un autre côté, il n'a peut-être pas non plus autant d'habitants qu'il devrait.

L'équipe a déjà été confrontée aux Fimirs de Meargh Rakka au Chapitre 3. Le plan de cette dernière pour invoquer et lier Zahnarzt dans un de ses guerriers se trouve grandement facilité si elle dispose de la Dent du Démon. Pour ce faire, elle a envoyé un groupe de raids attaquer les PJ. Elle est toujours décidée à conduire le rituel bien qu'elle réalise que ce ne sera pas aussi facile que prévu. L'arrivée de l'équipe sur son territoire est un coup de chance inespéré. Quand les personnages entrent en scène, les Fimirs possédés se déchaînent dans le marais alors que Rakka attend au Lieu de l'Épreuve. Mais d'abord, le groupe doit visiter le village agonisant de Halsdorph.

Retour

Si les joueurs essaient de gagner du temps en annonçant : "On se dépêche de rentrer à Marienburg et on va directement chez Goffman", ne vous laissez pas faire. Ce second voyage sera plus terrible que le précédent, maintenant que les fils des complots tendus pendant la première moitié s'entremêlent et se nouent inextricablement.

Alors que l'aller était destiné à irriter les PJ et à leur donner le sentiment de quelque chose qui ne va pas, le MJ doit, au retour, leur instiller une sensation de fin imminente, de claustrophobie, voire de peur : les ténèbres les rattrapent. Vous pouvez subtilement appuyer la chose en utilisant leur environnement pour faire passer les bonnes émotions : l'année se termine ; les feuilles sont toutes tombées et les branches dénudées laissent voir l'horizon plat et sinistre. Les jours sont de plus en plus courts ; les nuits sont longues et froides. Les gelées couvrent le sol et le ciel s'emplit de nuages à neige gris sombre qui cachent le soleil.

Un vent froid souffle presque systématiquement du nord, ce qui n'est pas seulement la direction des PJ, qui le supportent donc de face, mais aussi, comme le leur rappelle un PNJ autochtone, celle des Domaines du Chaos d'où il répand la corruption sur le monde. La Lune du Chaos est maintenant pleine et ne rediminue pas comme elle le devrait. Elle apparaît aussi pendant le jour malgré le ciel couvert qui cache le soleil. Le visage grimaçant de Mórrslieb se devine assez nettement. L'astre semble gagner en taille au fur et à mesure que l'équipe se rapproche de Marienburg.

Zahnarzt va, lui aussi, entrer en jeu : maintenant que la fillette ne bénéficie plus de la sécurité de la ferme, il veut persuader les PJ de la remettre à la Fraternité. Cela peut se faire par des rêves destinés à les convaincre que les membres de la Fraternité sont des amis. Mais si cela ne marche pas, il lui est possible d'être plus direct et d'influencer par ses chuchotements les esprits les moins armés (**FM** la plus faible). Il est cependant loin d'être omniscient et peut très bien perdre la trace de l'équipe.

Halsdorph

La logique rappellera aux PJ qu'une bonne route est un chemin plus sûr et plus rapide que la ligne droite suivie pour venir. Les conseils qu'ils obtiennent des villageois des environs de la ferme de l'Œuf et toutes les cartes en leur possession concordent : la grande route entre Marienburg et Gisoreux n'est qu'à quelques jours de marche et, de là, Marienburg n'est plus qu'à une semaine.

Entre eux et la route, à environ une journée, se dresse Halsdorph que les villageois et les cartes décrivent comme une ville modeste mais active. La marche est assez facile pour l'essentiel, pourtant quand l'équipe s'en rapproche, le sol commence à s'enfoncer sous les pas et devient marécageux. Malgré le fin brouillard qui couvre le paysage, la visibilité reste encore bonne. En fin d'après-midi, le village finit par apparaître.

Halsdorph meurt à petit feu. Depuis que le marais a détruit la route et englouti les meilleures terres arables, il décline sans cesse. Tout de suite, les aventuriers constatent que le village était autrefois beaucoup plus important. Des bâtiments délabrés entourent les quartiers encore habités qui auraient eux-mêmes grand besoin de réparations. Les enfants bruyants, qui courent dans la plupart des villages, sont ici absents ; les rues sont silencieuses.

Au centre du village, une auberge paraît bien trop grande pour une communauté de cette taille. L'enseigne qui se balance annonce "La Corne d'Abondance" au-dessus d'un dessin effacé. Les rues sont vides, et l'équipe entre certainement dans l'auberge pour se nourrir, se laver et se renseigner. Si les PJ décident de continuer à travers le marais, sautez ce qui suit (et infligez les malus qui vous chantent pour la fatigue et la tension).

À proximité de l'auberge, les aventuriers remarquent une silhouette qui se tient plus loin à un coin de rue. Elle porte une grande cape et un chapeau à large bord lui cache le visage. Ceux qui réussissent un Test d'*Observation*, ont conscience que l'individu les regarde ; s'ils ont obtenu une marge de 25 ou plus, ils constatent aussi qu'il n'a qu'un bras. Dès qu'on le remarque, l'homme disparaît dans une ruelle latérale ; les PJ peuvent essayer de le

suivre, mais son avance, le brouillard et sa connaissance du village rendent la poursuite impossible.

La Corne d'Abondance

La Corne d'Abondance a été construite du temps de la splendeur d'Halsdorph. Elle pouvait alors accueillir deux caravanes entières et continuer de servir ses habitués. Maintenant, son immense intérieur ne sert qu'à rappeler aux habitants des jours plus heureux. Il y a bien des années qu'on n'y a pas vu d'étrangers et quand l'équipe entre, les conversations s'arrêtent. Une demi-douzaine de clients sont dans la salle, des hommes pour la plupart. Derrière le bar se tient un homme d'âge moyen aux cheveux noirs et aux vêtements faits maison. "Bienvenue à la Corne d'Abondance", dit-il. "Je m'appelle Jurgen ; que puis-je faire pour vous ?"

Si les PJ désirent simplement manger et dormir, cela ne pose pas de problème. Jurgen dispose d'un grand nombre de chambres et sert une cuisine simple mais nourrissante (ragoût de légumes, fromage et pain). Il accepte les pièces mais préfère le troc, car l'argent est d'un usage limité à Halsdorph. Il n'y a pas de bains ; Jurgen recommande l'abreuvoir des écuries mais prévient qu'il pourrait être gelé à cette époque de l'année.

La présence de l'Œuf peut attirer l'attention de certains clients bien que la fillette soit encore un peu intimidée par le monde au-delà de sa ferme et plus sage qu'elle ne le sera par la suite.

Des villageois qui la remarquent clameront peut-être tout haut leur désapprobation à l'idée d'emmener une enfant dans le Marais aux Démons, mais ces gens sont franchement trop abattus pour insister.

Si les personnages cherchent à se renseigner sur la région, Jurgen leur dit : "Oh, vous devriez en parler avec Matteus. Il sait presque tout ce qu'il y a à savoir sur Halsdorph et ses environs. C'est lui, là-bas". Jurgen désigne un vieil homme assis qui sirote une bière dans un coin. Il a l'air hagard et doit approcher les soixante-dix ans.

Matteus est assez vieux pour se rappeler des heures prospères du village. Effectivement, il sait virtuellement tout sur ce sujet. Quand les PJ s'approchent, il annonce, "Je suppose que vous voulez que je vous parle du marais, comme tous les autres. Les seules personnes qui viennent encore ici sont celles qui veulent traverser le Marais aux Démons.".

Après une confirmation, Matteus commence. "Du temps de mon arrière grand-père, Halsdorph était une ville en plein essor. La route conduisait droit à Marienburg et des douzaines de fermes étaient installées alentour. Mais une nuit, la terre s'ouvrit et engloutit les cultures sous tant d'eau qu'un marais se créa. Personne ne sait vraiment pourquoi. Certains disent que Sigmar était en colère contre nous, d'autres qu'il voulait éprouver notre dévotion. Malgré tout, nous avons continué de planter et de labourer, espérant encore la pitié de Sigmar. Puis les disparitions ont commencé, des femmes pour la plupart. Nous n'avons jamais su ce qui emportait les gens. Jamais, jusqu'il y a vingt-cinq ans de cela..."

Matteus s'interrompt ; ses mains tremblent. Il boit un long trait de sa bière et reprend. "Les démons sont venus. D'abominables choses volantes comme vous n'en avez jamais vues. Ils arrivèrent de nuit et attaquèrent chaque maison. Beaucoup de gens sont morts cette nuit-là mais nous ne pouvions pas les arrêter. Au matin, la quasi-totalité de nos femmes avaient été emportées. Beaucoup d'hommes ont perdu leur épouse cette nuit-là..." Sa voix s'étrangle et ses yeux s'emplissent de larmes.

Les PJ peuvent maintenant lui poser des questions. Voici quelques réponses pour les plus probables :

Peut-on trouver son chemin à travers le marais ? "La vieille route existe encore. Si vous avez de la chance, vous n'avez qu'à la suivre. Cherchez les bornes."

Quelqu'un a-t-il traversé le marais récemment ? "J'ai vu partir d'autres gens à travers le marais, mais aucun n'est revenu me dire s'ils avaient réussi ou pas."

Y a-t-il des Fimirs dans le marais ? "Qu'y a-t-il dans les marais ? Des Fimirs ? Non, seulement des démons — et le Père-Marais aussi." (Personne en ville ne sait rien des Fimirs. Rakka a pris grand soin de garder secrète l'existence de son peuple.)

Qui est le Père-Marais ? "Certains disent que c'est un fantôme, d'autres affirment que c'est un mutant ou une chose étrange ou une fée. Un conte de fées, je dirais."

Peut-on le contourner rapidement ? "Oh, non. Cela vous prendrait une semaine pour en faire le tour jusqu'à la grand route."

Quand le groupe cesse de l'interroger, Matteus retourne à sa bière. L'équipe peut questionner d'autres villageois mais elle n'en tire rien de plus : les autochtones sont taciturnes et se méfient des étrangers. Pourtant les PJ qui écoutent les conversations des clients apprennent que le "Père-Marais" a été vu cet après-midi et que le brouillard ne se lèvera pas tant qu'il sera là — c'est une superstition locale qui s'est créée autour de Bors (voir page **61**) et de son habitude de suivre les Fimirs. Quiconque s'immisce dans la discussion pour demander qui est le Père-Marais n'obtient qu'un silence pesant en réponse.

À moins qu'ils ne décident de voyager de nuit (et le MJ devra les en dissuader en soulignant les dangers des marais dans le noir), les PJ passent la nuit à l'auberge. Pendant ce temps, le brouillard s'épaissit sur le village et des bruits étranges percent parfois le silence. Malgré ces présages sinistres, rien d'anormal n'est à signaler. Les sanglots de la fillette empêchent de dormir celui qui partage sa chambre ; l'enfant n'avait jamais quitté ses parents et ils lui manquent terriblement.

Le lendemain matin, l'équipe trouve sans difficulté ce qui reste de la vieille route qui s'enfonce directement dans le marais. Il n'est pas facile de la suivre ; elle est parfois complètement submergée, mais elle leur permet de ne pas se perdre au milieu des eaux mortes. Les aventuriers ne voient pas grand-chose, mais ils entendent nombre de bruits : cris d'oiseaux étranges, clapotis des créatures du marais, bulles de gaz qui éclatent à la surface. Parfois, ces bruits sont couverts par des hurlements inhumains.

Qu'y a-t-il dans le marais ?

L'histoire commence il y a cent cinquante ans de cela avec une Fimir du nom de Kezra, de son état Meargh de Grat Moshka. Cette communauté fimir était modeste et le marais qui l'abritait entouré par les fermes des humains et les terres d'Halsdorph. Halsdorph, qui n'était d'abord qu'un village, grossissait depuis des années.

Après qu'on eut découvert du cuivre dans les Montagnes Grises, à quelques jours de là, on construisit une route reliant les mines à la grand-route entre Gisoreux et Marienburg, une route qui passait par Halsdorph. Son futur semblait assuré mais Kezra avait d'autres plans.

Kezra était une sorcière accomplie, même pour une Fimir. Elle passa des années en recherches magiques, consulta les démons et étudia les prophéties. Elle finit par mettre au point un plan qui non seulement détruirait le village mais propulserait Grat Moshka à la tête des communautés fimirs.

La première partie de son plan impliquait un rituel complexe. Après des mois de préparation, elle se rendit de nuit au milieu des terres agricoles des humains. Là, elle arracha par magie un obélisque de pierre du sein de la colline, y grava des runes de pouvoir et le consacra à son patron démoniaque. Elle sacrifia ensuite une douzaine de prisonniers et utilisa leur sang pour peindre des formules complexes sur le monolithe et les rochers alentours. Finalement, elle invoqua son patron.

Les fermiers furent réveillés par la terre qui tremblait sous leurs pieds. Alors qu'ils s'enfuyaient de leur maison, de grandes crevasses déchirèrent les terres et l'eau surgit. Toute la région fut engloutie et ce qui était autrefois une terre fertile devint un marécage putride. Au sommet de la colline, Kezra connaissait l'exaltation du triomphe. Sa joie fut de courte durée.

Elle s'était méprise sur la traduction d'une partie du rituel et sa prière au démon avait, en fait, été un ordre. Son patron, rendu furieux par son insolence, n'accéda qu'en partie à ses exigences et Halsdorph fut épargné alors que les terres traversées par la route furent bien inondées. Puis la rage du démon se tourna contre sa servante. Il détruisit son corps et enferma son esprit dans le monolithe qu'elle avait érigé.

Les Fimirs de Grat Moshka avaient de la chance ; Kezra avait déjà formé son successeur. La nouvelle Meargh, Rakka, reprit immédiatement le commandement. Aucun des Fimirs ne savait ce qui s'était vraiment passé mais le marais s'était énormément agrandi et ils traitèrent Kezra en héroïne et martyre ; ils commencèrent à offrir des sacrifices à son monolithe, sans savoir qu'elle était prisonnière de la pierre.

Une nouvelle Meargh, une ancienne prophétie

Rakka étudia les notes de Kezra et les livres de prophéties, puis poursuivit ses propres recherches. Contrairement à la plupart des apprenties Meargh, elle avait séjourné pendant sa formation dans bon nombre de communautés fimirs ; en utilisant les connaissances ainsi acquises, elle parvint à une surprenante conclusion.

L'accomplissement d'une ancienne prophétie fimir était imminent et elle pouvait y jouer un rôle crucial. Dans à peine plus d'un siècle, l'emprisonnement de Zahnarzt parviendrait à la fin de son cycle. Et, d'après cette prédiction, Celui Qui Hante Les Ténèbres pouvait être forcé par une puissante Meargh à s'incarner dans le corps du plus vaillant des guerriers fimms. Le Démon-Fimm mènerait alors les Fimirs dans une guerre totale et cataclysmique contre les humains.

Rakka décida d'être cette Meargh et elle a passé les cent quarante dernières années à préparer son peuple et ses terres au retour de Zahnarzt. Elle a veillé à l'expansion des Fimirs dans les nouveaux marécages et leur nombre s'est multiplié. Halsdorph n'a pas été détruit mais ce n'est plus ni un centre économique ni une menace, surtout depuis que les mines ont fermé.

Ses serviteurs démoniaques ont opéré des raids réguliers en ville pour y enlever des femelles destinées à la reproduction. Le plus important de ces raids, le dernier, a eu lieu il y a vingt-cinq ans et le marais grouille maintenant de Fimirs prêts à en découdre. Rakka a aussi institué un concours martial annuel pour aiguiser les compétences de ses guerriers. Les Fimirs appellent maintenant le monolithe et les lieux alentours Tazrak Pelko, le Lieu de l'Épreuve, un nom dont seule Rakka comprend véritablement la signification.

À l'insu des guerriers, le concours de cette année a été autre chose que le rituel traditionnel : Rakka devait être sûre que le Fimir élu aurait bien la force de survivre à une possession par un démon majeur. Le tournoi s'est déroulé comme à l'habitude et les quatre guerriers vainqueurs ont été honorés comme le dictait l'usage.

Rakka a ensuite renvoyé tout son peuple pour ne garder que son garde du corps, son plus fidèle Dirach, deux Shearls et les quatre champions. Puis elle a invoqué quatre puissants démons et les a liés dans chacun des guerriers. Les Fimirs possédés ont été abandonnés dans le marais pour y lutter seuls contre leurs possesseurs qui cherchent à se libérer. Celui qui survivra au mieux à l'épreuve deviendra le réceptacle de Zahnarzt.

C'est pendant ces préparations que Rakka a senti la proche présence du fragment de Zahnarzt, la Dent du Démon. Ses rituels auraient de meilleures chances de réussir si elle y intégrait cet objet. Elle a donc envoyé plusieurs groupes de guerriers et Dirachs le récupérer. Elle sait que l'Œuf existe et qu'il s'agit d'un enfant mais ignore totalement qu'il est sous son nez depuis sept ans.

Démons !

Rakka ne veut pas être dérangée. Pour protéger ses préparatifs, elle a fait invoquer par ses Dirachs quatre bandes de Démons des Marais (alliés et serviteurs des Fimirs depuis toujours) qui gardent les limites du territoire. Après trois ou quatre heures de marche dans le marécage, l'équipe rencontre une de ces bandes.

Tenus en embuscade à un endroit où la route est rétrécie par les fondrières qui l'entourent de chaque côté, quatre démons se cachent sous l'eau. À moins d'avoir un *Sixième Sens*, les PJ n'ont aucune chance de les détecter. Quand les démons attaquent, chaque personnage doit faire un jet d'**I**. Ceux qui le réussissent réagissent assez vite pour tenter d'esquiver les monstres qui surgissent des eaux.

Les démons attendent que les PJ soient engagés dans la partie la plus étroite de la route. À ce moment, les aventuriers entendent un jaillissement d'eau et voient des formes sombres surgirent sur eux de la brume. La boue qui couvre les démons ainsi que le brouillard empêchent les aventuriers d'avoir la moindre idée de ce qui les attaque. L'étroitesse de la route limite leur capacité de combat : ils n'ont pas de place pour reculer ou faire tournoyer une arme et les armes de jet sont presque inutiles. Ceux qui sortent de la piste mettent les pieds sur un sol détrempé et marécageux, risquant [(70-**Dex**) % de chances] à chaque round de s'enfoncer jusqu'à la taille dans une fondrière.

Les PJ finissent par voir clairement leurs agresseurs. Ce n'est pas un spectacle agréable. Un Démon des Marais est à peu près de la taille d'un homme et ses jambes monstrueusement musclées ressemblent aux pattes de la grenouille. La moitié supérieure du corps est recouverte d'écailles et de longues griffes terminent les doigts. Dans un visage draconique s'ouvre une bouche énorme mais juste assez grande pour les multiples rangées de

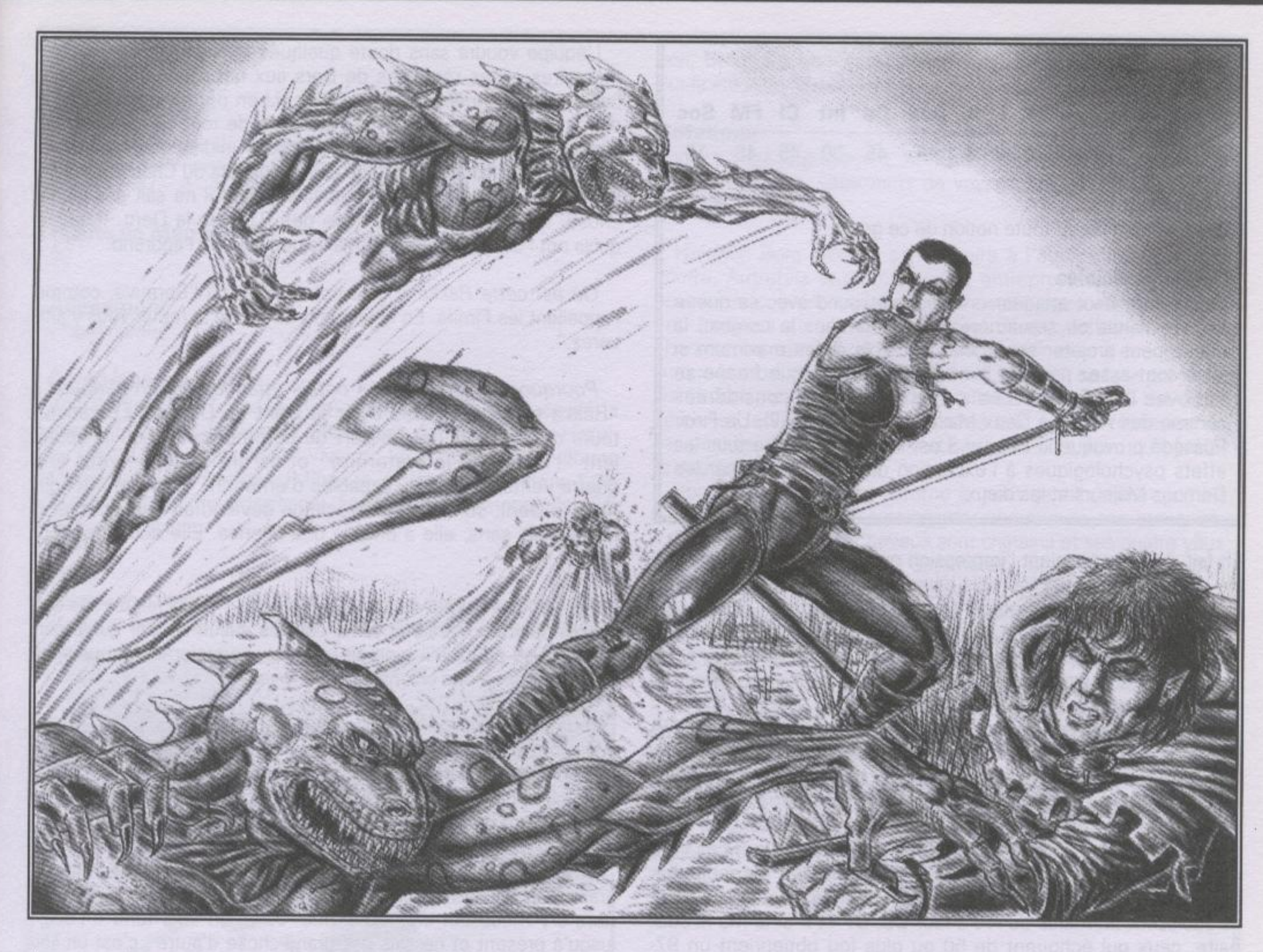
Démons des Marais

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	50	0	4	4	7	60	2	89	89	89	89	89	13

Alignement
Mauvais

Règles Spéciales
Les Démons des Marais essaient généralement de surprendre, d'immobiliser et de noyer leur victime. Si un Démon attaque un adversaire proche d'un plan d'eau et que ses deux attaques touchent au premier round, il réussit alors à l'envoyer à l'eau. Au cours de ce round, ses griffes infligent les dommages normaux et la cible est immergée. Les rounds suivants, le Démon et sa victime font tous les deux un tirage de **F**. Si la victime réussit alors que le Démon échoue, elle peut alors reprendre son souffle. Les personnages qui restent trois rounds ou plus sous l'eau commencent à se noyer et perdent 1 Point de Blessure par round. Le Démon lâche sa victime s'il est attaqué par quelqu'un d'autre. Quand il ne peut pas noyer son adversaire, il se contente d'utiliser ses griffes et ses dents. Ses écailles équivalent à 1 Point d'Armure sur le corps, les bras et la tête.

Les Démons des Marais provoquent la *Peur* et sont immunisés contre tous les effets psychologiques, à l'exception de ceux induits par les Démons Majeurs et les dieux.



dents tranchantes comme des rasoirs. La boue les recouvre de la tête aux pieds et il n'est donc pas facile de briser leur prise.

Rappel : les PJ sont protégés par les pouvoirs de l'Œuf si l'un d'eux a su gagner l'amitié de la fillette (ce qui n'est pas facile). Elle-même le sera, bien sûr. La vue d'un Démon des Marais qui trébuche sur sa propre patte palmée est non seulement amusante mais offre aux PJ une occasion de mieux comprendre la nature des pouvoirs de l'enfant.

C'est un…

Après s'être débarrasse des Démons des Marais, l'équipe continue à suivre la vieille route. Vers le soir, quelques recherches lui permettent de trouver un campement acceptable : une vague hauteur relativement sèche. Il y a même assez de bois pour un feu. La nuit se passe sans accroc malgré les étranges rugissements et hurlements qui brisent régulièrement le silence. Au matin, les aventuriers sont réveillés par des cris abominables et un bruit de bois brisé. Le vacarme, distant de quelques centaines de mètres, cesse dès qu'ils s'engagent dans sa direction.

Les PJ distinguent bientôt devant eux une forme épaisse gisant sur la route. Alors qu'ils s'en approchent, ils remarquent plusieurs arbres déracinés et déchiquetés. La forme ne bouge toujours pas. C'est le corps d'un des guerriers fimirs qui n'a pas pu contrôler le démon qui le possédait. Le cadavre a été rendu absolument méconnaissable par un monstrueux ensemble de mutations. Impossible d'identifier un Fimir dans cette chose. Ce n'est plus qu'un amas de chairs mutantes : bras, jambes, tentacules, sabots, griffes, écailles, fourrures et au moins cinq yeux de tailles différentes. Le corps commence à se putréfier sous leurs yeux.

Quelqu'un qui examine le sol autour du cadavre remarque (Test d'*Observation*) que des empreintes de chaussures en partent pour continuer sur la route. Elles semblent avoir été laissées par un humain quelques minutes plus tôt : les marques de pas commencent à peine à se remplir d'eau.

Possédé du démon

L'équipe se hâte de poursuivre son chemin à travers le marais mais, la route n'étant pas facile à suivre, elle perd beaucoup de temps. En début d'après-midi, tous les PJ qui réussissent un Test de *Sixième Sens* ont le sentiment d'être observés. Ils ne voient personne et des recherches les ralentiraient encore et pourraient se révéler très dangereuses étant donné le terrain. Finalement, ils arrivent au sommet d'un vallonnement couvert d'une végétation rabougrie où les attend une vue terrifiante.

Une créature gigantesque se tient au bas de la pente, une hache à ses pieds. Elle mesure au moins trois mètres de haut et semble avoir été un Fimir, mais une de ses mains s'est transformée en faux et l'autre se termine par d'immenses griffes. Sous leurs yeux, la bête se déchire le visage. Comme elle se retourne, ils constatent que les griffes ont emporté la moitié de sa face au point de faire apparaître le crâne. Des entailles marquent tout son corps et des vers grouillent dans les blessures purulentes. Elle agonise avec des hurlements gutturaux.

Le monstre remarque enfin les arrivants. Il ramasse sa hache et les regarde de son œil unique. Son énorme queue épineuse bat de façon menaçante. Puis il pousse un hurlement et charge, la hache et la faux tournoyant en des entrelacs mortels.

Le combat s'engage. Le Fimir possédé est un adversaire extrêmement dangereux, qui devrait offrir une rude opposition aux PJ.

Fimir Possédé

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	40	5	6	20	40	3 & 1	45	45	30	45	45	15

Alignement
La créature a perdu toute notion de ce genre.

Règles Spéciales
La créature peut attaquer une fois par round avec sa queue sur ses flancs ou ses arrières. Une fois dans le combat, la queue peut projeter ses épines sur trois cibles maximum si elles sont assez proches l'une de l'autre. Chaque frappe se fait avec une **F** de 4. Les armes fimirs sont considérées comme des Armes à Deux Mains (**I**-10, Dégâts +2). Un Fimir Possédé provoque la *Peur* et il est immunisé contre tous les effets psychologiques à l'exception de ceux induits par les Démons Majeurs et les dieux.

En fait, il faut qu'ils aient l'impression que le Fimir ne ressent que les coups et les sorts les plus dévastateurs. (L'Œuf est terrifiée mais ses pouvoirs ne protègent au mieux qu'un seul PJ.) Il faut vraiment les inquiéter. Une fois qu'ils ont subi et donné quelques coups bien sentis, ils reçoivent l'aide d'un allié surprenant. Le moment de son intervention doit être choisi de manière à amplifier l'effet dramatique.

Soudain, un éclair fulgurant d'énergie bleue surgit du brouillard et frappe le dos de la créature. Cette attaque, s'ajoutant à celles des PJ, l'achève. Son corps s'écrase au sol dans un bruit sourd et éclate sous l'impact, éparpillant des vers dans toutes les directions. Les personnages à proximité de la créature (ses adversaires donc) doivent réussir un jet d'**I** ou héberger ces vers dans leurs vêtements et leurs bottes. Tant que les individus atteints ne se sont pas soigneusement débarrassés de ces vers, ils subissent un malus de -10 à leur **CC**, **CT** et **I**. Si le MJ le souhaite, ceux qui échouent de 50 ou plus (ou obtiennent un 97-100) sont aspergés la bouche ouverte. Les effets à long terme, laissés à votre discrétion, ne devraient pas être agréables. Ce cadavre, comme le précédent, se décompose au bout de quelques minutes.

Un sorcier de Malal

Une fois la créature à terre, une voix se fait entendre dans le brouillard : "Ça va ? Vous avez des blessés ?"

L'équipe est sans doute curieuse de connaître son mystérieux sauveteur : la voix est cultivée et teintée d'un léger accent d'Altdorf. Toutes les questions et exigences ne reçoivent qu'une seule réponse :

"Je m'appelle Heinrich Bors et j'ai des nouvelles urgentes pour vous. Je comprends bien que ne pas me voir n'est pas fait pour vous mettre à l'aise mais j'ai mes raisons. Je demande seulement que vous m'écoutiez ; je sortirai ensuite."

Si tout le monde est d'accord, il continue : "Le marais est sous l'emprise d'un esprit malfaisant. Elle s'appelle Rakka et elle est la Meargh, la Reine-Sorcière, des Fimirs de cette région. Comme vous, elle sait pour l'éclipse et elle a l'intention d'invoquer Zahnarzt. Elle pense l'emprisonner dans le corps de son guerrier le plus puissant. Le Démon-Fimir qu'elle aura ainsi créé conduira les Fimirs dans une grande guerre contre l'Humanité : c'est ce que dit une de leurs prophéties. En ce moment même, elle prépare les rituels. Elle a invoqué et lié des démons dans ses meilleurs guerriers pour trouver celui qui aura la force de supporter une telle possession. La créature que vous venez de combattre était autrefois un guerrier fimir."

L'équipe voudra sans doute quelques renseignements supplémentaires et les réponses de Bors aux questions les plus probables sont données ci-après. Si les PJ en ont d'autres, considérez que Bors a une bonne connaissance de tout ce qui se passe dans le marais. Après tout, il travaille pour un dieu et, pendant des années, il a torturé et interrogé divers sorciers du Chaos. Il a aussi été visité récemment par Muuthauwg, dont il ne sait pas grand-chose, qui l'a averti de l'arrivée des PJ avec la Dent. Il ignore qu'ils ont l'Œuf et prend très mal la nouvelle s'il l'apprend.

Où est cette Rakka ? "Elle est au Lieu de l'Épreuve, comme l'appellent les Fimirs. En continuant de suivre la route, vous y arriverez."

Pourquoi les Fimirs nous ont-ils attaqués à Grimpengratz ? "Rakka savait que vous aviez la Dent du Démon. Les adorateurs de Zahnarzt ont un sort de communication qu'ils appellent "l'Appel de la Fraternité" et ils ont parlé de vous aux quatre vents, pour ceux capables d'entendre. Rakka a entendu. Avec la Dent, son rituel d'invocation deviendrait beaucoup plus facile mais sans, elle a encore une chance. Elle doit être stoppée."

Peut-on contourner ce Lieu de l'Épreuve ? "Cela fait dix ans que je suis dans ce marais et je ne connais aucun sentier qui le permette. Il se peut qu'il y en ait un mais, normalement, vous vous noierez comme des chiens dans un fossé."

Parlez-nous de Rakka. "Elle est rusée et malfaisante. C'est une puissante sorcière qui commande à son peuple en toute chose. Mais elle est aujourd'hui affaiblie par toutes les invocations qu'elle a dû faire pour éprouver ses guerriers. Nous devons frapper *maintenant*, avant qu'elle ne récupère ses forces."

Qu'est-ce que ce Lieu de l'Épreuve ? "Un site magique de grand pouvoir que les Fimirs utilisent pour leurs rituels. Les guerriers s'y mesurent chaque année. Je m'en suis tenu à l'écart jusqu'à présent et ne sais pas grand-chose d'autre ; c'est un lieu intimement lié à l'histoire du Grat Moshka."

Nous avez-vous suivis ? "Oui, je le reconnais. Bien des forces vous recherchent, vous et ce que vous détenez. J'ai l'intention de les arrêter, dans la mesure de mes capacités. J'ai été prévenu de votre arrivée par quelqu'un que vous avez rencontré : le flûtiste vert, le frère et l'adversaire de celui que vous cherchez à détruire."

Dès qu'il peut raisonnablement penser que les PJ lui font confiance, Bors émerge du brouillard. Il est habillé comme un gentilhomme et marche avec grâce, bien que ses vêtements de voyage soient maculés de boue. Son manteau est admirablement coupé mais ne peut cacher l'absence du bras gauche. Sa main droite pointe vers l'équipe une rapière avec l'effigie d'un crâne sur la garde. Il ne porte plus le chapeau entrevu la veille et, alors qu'il approche, son secret apparaît. Il n'a pas deux mais quatre yeux.

"Je sais que mon apparence est hideuse," dit-il, "mais rengainez vos épées. J'étais autrefois comme vous et même si je ne puis plus redevenir humain, je peux me venger de ceux qui m'ont fait ça."

Avant que les PJ ne puissent réagir, l'Œuf court vers lui : la fillette aime son apparence. Bors trouve d'abord la chose surprenante, puis vaguement plaisante et enfin la tristesse l'emporte : le sourire des enfants est une chose à laquelle il a renoncé depuis longtemps. Mais s'il découvre sa véritable nature — si quelqu'un l'appelle "Œuf" — il se montre alors très froid envers elle. Secrètement il va se préparer à la détruire.

Si on l'attaque, Bors essaie de fuir et se défend si on l'encercle. S'il en a l'opportunité, il raconte son histoire.

Heinrich Bors

Sorcier de Malal

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	45	37	4	5	10	50	2	35	40	60	55	65	23

Points de Magie
30

Alignement
Chaos révolté

Compétences
Alphabétisation, Connaissance des Runes, Conscience de la Magie, Étiquette, Évaluation, Fabrication de Parchemins, Histoire, Identification des Morts-Vivants, Identification des Objets Magiques, Incantations (Mineure et Bataille niveaux 1-3), Langue Hermétique (Magikane), Méditation, Résistance Accrue, Sens de la Magie.

Sorts
Ouverture, Sommeil, Zone de Silence ; Aura de Résistance, Boule de Feu, Guérison des Blessures Légères ; Aura de Protection, Brouillard Mystique, Démolition ; Dissipation d'Aura, Feu Purificateur de Malal.



Dotations
Rapière à crâne grimaçant, Anneau d'Endurance (+1 **E**), livre de sorts, sac à dos, vêtements de voyage, dague, 50 CO, bijoux assortis.

Heinrich Bors raconte son histoire à l'équipe dès leur rencontre. Autrefois érudit curieux et entreprenant, il est depuis devenu un guerrier impitoyable qui oscille entre explications un peu longues et silence taciturne. C'est véritablement un "homme condamné" ; il ne *veut* pas mourir mais il est convaincu que la mort viendra bientôt et il est décidé à se faire précéder aux enfers par une cohorte de serviteurs du Chaos. Il est obsédé par sa rédemption et il est prêt à tout pour la rémission de ses péchés, y compris la protection des faibles, bien qu'il préfère détruire le Mal.

Bors s'habille toujours comme le petit gentilhomme qu'il fut autrefois, une façon de sauvegarder une part de son humanité. Il mesure 1,70 m ; ses cheveux sont châtains et ses quatre yeux verts. Son âge est difficile à déterminer : entre la fin de la vingtaine et le début de la quarantaine.

Si l'équipe est en difficulté et que Bors est mis à mal, le MJ peut considérer que Malal lui a accordé jusqu'à 6 Points de Destin. Bien sûr, il ne peut les utiliser que pour lui-même, mais cela lui permet de prendre des risques exceptionnels pour aider les PJ. Il ne reconnaît pas l'Œuf pour ce qu'elle est et ne voit en elle qu'une enfant ordinaire, mais il se montre curieux sur les raisons de sa présence parmi eux.

S'il découvre la vérité, son attitude envers elle change complètement : elle est le réceptacle du Chaos et doit être détruite — mais les Fimirs restent la menace prioritaire du moment. S'il est au courant, il faut peut-être faire en sorte qu'il soit mortellement blessé dans le combat final pour qu'il ne puisse pas tuer l'Œuf ; agonisant, il suppliera les PJ de détruire la fillette.

Nouveau Sort : Feu Purificateur de Malal

Niveau de Sort : 3
Points de Magie : 4
Portée : 48 mètres
Durée : Instantanée
Composants : Sabot d'un Homme-Bête

Ce sort, utilisé par les sorciers de Malal, constitue un don personnel du dieu. Un éclair d'énergie bleue surgit des mains du sorcier (ou de *la* main, pour Bors) et frappe automatiquement la cible. Chaque éclair a 1D3 impacts et inflige à chaque endroit 1D10 Points de Blessure de Force 4 (peu importe l'armure). Contre les créatures du Chaos, le Feu Purificateur a une Force de 7. Cette attaque est un *projectile magique* et les victimes peuvent n'encaisser que la moitié des dommages sur un Test d'**I**.

"Je suis un sorcier et j'ai étudié la magie au Grand Collège d'Altdorf. Mes professeurs me semblaient si mesquins alors. Ils ne voulaient jamais m'enseigner les secrets assez vite. J'ai fini par les quitter pour en rechercher d'autres. J'en ai trouvé un, Tzeentch, le dieu chaotique de la magie. Je l'ai d'abord servi avec enthousiasme et appris avec avidité tout ce qu'il voulait m'enseigner, mais bientôt il a fallu payer le prix. J'ai d'abord reçu ces yeux. Puis mon bras s'est transformé pour devenir quelque chose capable de cracher le feu. Il m'a fallu fuir la ville et j'ai compris quelle monstrueuse erreur j'avais faite. Je me repentais mais je savais que l'Ordre ne voudrait pas de moi. Il n'y avait qu'un choix possible : Malal, le dieu du Chaos qui détruit le Chaos. Il devint mon nouveau maître. Je m'amputai de mon bras infecté pour me purifier de Tzeentch. Malal accepta mon sacrifice et arrêta les mutations. En échange, je m'engageai à le servir. Malal m'a envoyé ici où j'ai passé ces dix dernières années et Malal m'ordonne maintenant de me joindre à vous pour combattre cette menace. M'acceptez-vous ?"

Si les personnages acquiescent, Bors se joint à eux en les remerciant de leur tolérance. S'ils refusent, il les suit à distance et essaie de les aider. Obsédé par sa rédemption, il ne permettra pas que les plans de Rakka aboutissent.

Sur le Lieu de l'Épreuve

Après quelques heures de voyage, les PJ font face à une étrange vision. Un mur de brouillard, si épais qu'il en semble solide, barre la route, s'étendant à perte de vue. Ceux qui se servent de *Sens de la Magie* constatent qu'il empeste la magie à plein nez. Malgré sa densité monstrueuse, il se traverse sans difficulté.

Une fois engagée dans le brouillard, l'équipe plonge dans un silence magique et ne peut communiquer avant d'en ressortir. Si les PJ ne prennent pas de précautions (se tenir par la main ou s'encorder), ils risquent d'être séparés. Ceux qui ne sont pas en contact direct ou attachés doivent faire des jets de **FM**. En cas d'échec, ils perdent le reste du groupe et émergent à un autre endroit du Lieu de l'Épreuve.

Cette marche à travers le brouillard est une expérience surnaturelle. Aveugles et sourds, les PJ perdent toute notion du temps. Après ce qui leur semble être une éternité, ils parviennent au Lieu de l'Épreuve. Devant eux se dresse un gigantesque Fimir armé d'une hache tout aussi monumentale. Il domine l'équipe du haut de ses quatre mètres et hurle d'une voix caverneuse : "Ce lieu n'est pas pour vous ! Fuyez ou périssez !". Chaque PJ doit faire un Test de *Terreur*. Ceux qui échouent se réfugient dans le brouillard en courant, à moins qu'on ne les arrête, et gagnent aussi 1 Point de Folie. Comme ceux qui se sont perdus dans le brouillard, ils réapparaissent à un endroit différent du Lieu de l'Épreuve.

Sous son apparence solide, le Fimir n'est en fait qu'un Spectre éthéré, un des gardes du corps de Kezra condamnés à la servir jusqu'à ce qu'elle puisse se libérer. Les armes ordinaires traversent son corps sans résistance. Les armes magiques et les sorts fonctionnent normalement.

Spectre fimir

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	0	0	4	21	30	3	0	19	19	19	19	19

Comme tout autre Spectre, il paralyse pour 2D6 minutes les cibles qu'il atteint, à moins qu'elles ne réussissent un jet de **FM**.

Bors est immunisé contre la *Terreur* provoquée par le Spectre (il a vu bien pire). Il ne se presse pas d'utiliser sa magie contre lui car il tient à économiser ses forces, mais si l'équipe est en difficulté (probablement parce qu'elle manque d'attaques magiques), il crie soudain : "Ces gens apportent l'objet de la prophétie ; écarte-toi au nom de Kezra !" Le Spectre devient alors incertain, frappé de confusion et d'*Instabilité*.

Questionné au sujet de cette invocation, Bors hausse les épaules et déclare : "Une inspiration subite : la vérité est une arme et parfois une vérité partielle peut être l'arme la plus mortelle qui soit. Kezra était la précédente Meargh ; elle fut détruite par le démon qu'elle cherchait à commander. Le monolithe au centre du Lieu de l'Épreuve est son œuvre". Si cette explication cryptique inquiète les PJ, l'atmosphère de paranoïa en est consolidée.

Le Lieu de l'Épreuve

L'esprit de Kezra a gagné en puissance avec les années. La mort de chaque guerrier, chaque sacrifice au monolithe ont ajouté à sa force. Initialement restreinte au seul monolithe, elle contrôle maintenant la totalité du Lieu de l'Épreuve. En un sens, Kezra est le Lieu de l'Épreuve. Elle se prépare au jour où elle brisera son emprisonnement et renaîtra en seigneur démon.

Tazrak Pelko est un lieu empreint d'une puissante magie. Les démons et les morts-vivants qui hantent l'endroit ne sont pas (en règle générale) sujets à l'*Instabilité*. Les Sorciers (mais pas les Clercs) y ont plus de facilités pour jeter leurs sorts. Tous les sorts jetés par un Sorcier dans le Lieu de l'Épreuve coûtent 1 Point de Magie de moins que la normale. Ils y sont aussi plus efficaces : ajoutez +1 à chaque jet de dés concernant un sort. Par exemple, ajoutez +1 aux dégâts infligés par un projectile magique ou au nombre de démons invoqués par *Invocation Démonique Mineure*.

Le Lieu de l'Épreuve se partage en cinq zones distinctes (voir la carte page suivante). Les personnages qui se perdent dans le brouillard doivent lancer 1D6 pour déterminer où ils émergent :

1-2	Forêt des Cadavres
3-4	Pierres du Sacrifice
5-6	Mares de l'Obéissance

Le même brouillard que les PJ ont traversé occulte complètement le ciel. Mais à l'intérieur cependant, Tazrak Pelko baigne entièrement dans une pâle lueur verte et l'on voit la colline et le Monolithe d'où que l'on soit. Les personnages séparés des autres se dirigeront probablement vers le Monolithe. La coordination du mouvement des différents groupes doit être gérée par le MJ qui recherchera les effets dramatiques.

Aussitôt que les PJ pénètrent dans Tazrak Pelko, Rakka est avertie par ses alarmes magiques et commence à se préparer au combat. Plus l'équipe met de temps pour arriver jusqu'à elle, plus elle sera prête. Le plus rapide est de traverser la Plaine de Verre jusqu'au Monolithe. Les personnages manquants et le Spectre fimir peuvent compliquer les choses.

Il y a environ un kilomètre et demi, ou quinze minutes, entre le Mur de Brouillard et le Monolithe. Rakka passe ce temps à réunir ses gens et à appliquer *Aura de Protection* sur elle-même. Ses serviteurs présents sont : Zago, son plus fidèle Dirach ; Tarbaz, son garde du corps fimm ; et deux Shearls ordinaires dont les langues ont été coupées, un détail que les PJ trouvent étrangement familier s'ils ont une chance d'examiner les corps. Zago se lance *Aura de Résistance* pendant ce temps. À ce moment, Rakka dispose de 23 Points de Magie et Zago de 14.

Pour chaque cinq minutes de répit supplémentaires, Rakka agit comme suit (prenez soin de mettre à jour son compte de Points de Magie avant que le combat s'engage) :

1. Rakka incante l'*Invocation de l'Énergie Démonique.* Si elle s'en imprègne correctement, elle gagne 14 Points de Magie. Elle en est maintenant à 34.

2. Rakka incante l'*Invocation d'une Aide Magique* et choisit *Frénésie Magique* en cas de succès. Elle passe maintenant à 30 Points de Magie.

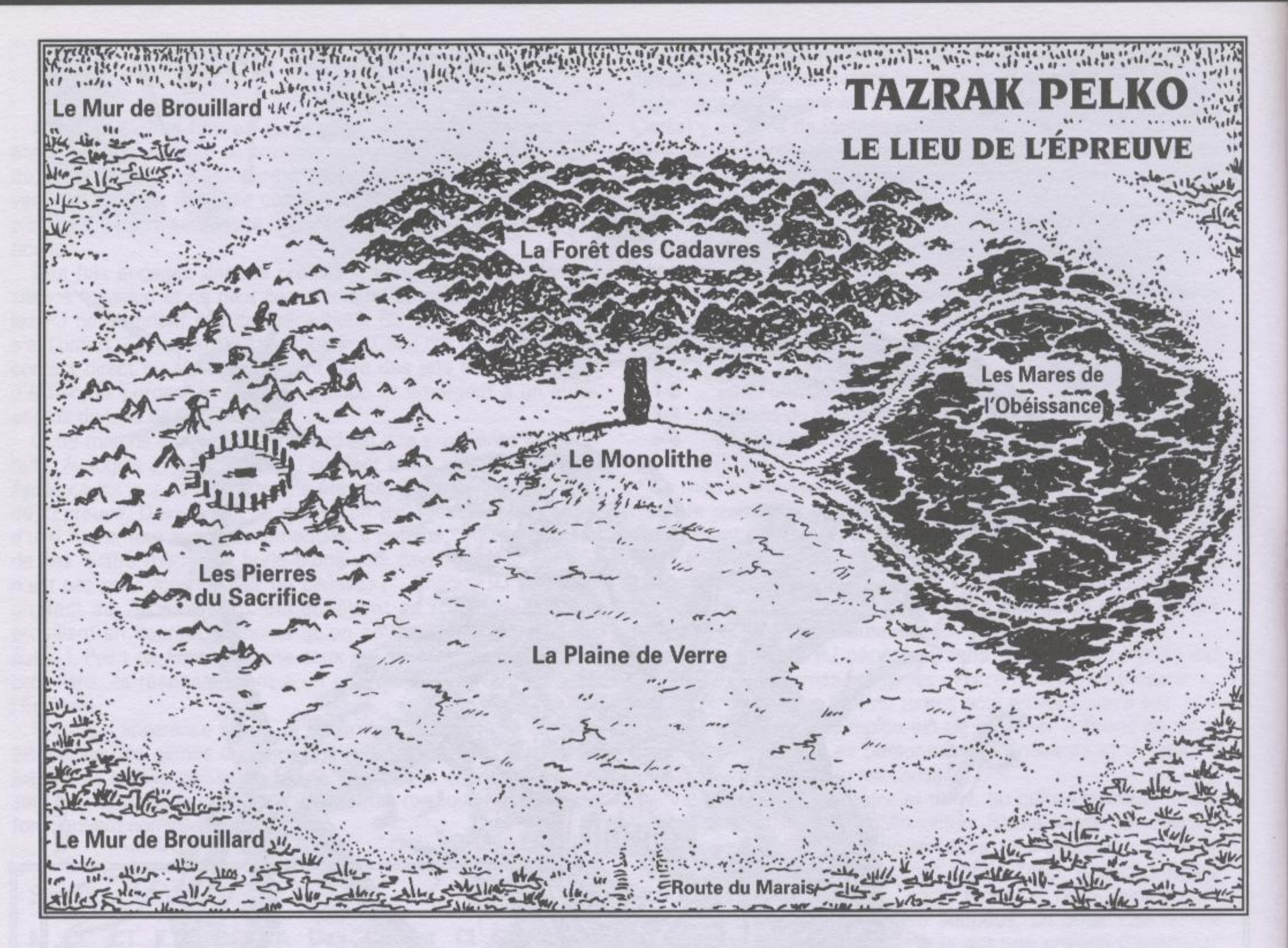
3. Rakka lance *Frénésie Magique* sur Tarbaz et les deux Shearls. Le sort dure douze rounds. Elle en est à 26 Points de Magie.

4. Rakka incante l'*Invocation du Grand Pouvoir.* Elle dispose encore de 20 Points de Magie.

La Plaine de Verre

C'est dans la Plaine de Verre que les guerriers fimms se combattent lors des tournois annuels. L'équipe qui s'avance remarque très vite que le sol est parfaitement plat et lisse. Il semble presque transparent même si le brouillard et l'étrange éclairage vert ne permettent pas vraiment d'en juger. Plus loin, l'aire de combat commence véritablement et le sol se couvre de taches de sang et d'armes brisées.


KNIFTON.



Soudain, les yeux des aventuriers sont attirés par quelque chose sous le sol de verre. Des douzaines de visages fimirs les regardent fixement. Sous la Plaine de Verre se sont accumulés tous les corps des guerriers vaincus. Les cadavres tailladés sont entassés, pliés, tordus jusqu'au grotesque. Ceux qui n'ont pas été tués sur le coup vivent encore, prisonniers du verre comme une mouche dans l'ambre. Les yeux de ces malheureux vont et viennent et ceux qui croisent leur regard contemplent la folie. Les PJ doivent tous faire un jet de **Cl**. Ceux qui échouent gagnent 1 Point de Folie.

La Plaine de Verre s'étend jusqu'au pied de la colline du Monolithe. C'est très certainement ici que la bataille contre Rakka prendra place. Les personnages risquent donc de partager le sort des guerriers fimirs vaincus. Le combat sur la Plaine de Verre implique les règles suivantes :

1. La Plaine est glissante et les combattants subissent un -10 à leurs **CC** et **Dex**.

2. Les personnages qui tombent au sol risquent d'être aspirés au-dessous. Les morts le sont automatiquement mais les blessés ont le droit de résister à cette succion par un jet de **FM**. Chaque Point de Magie dépensé augmente les chances de +10 %. Ceux qui échouent rejoignent les Fimirs gisant sous la Plaine de Verre à moins qu'ils ne dépensent 1 Point de Destin.

La Forêt des Cadavres

Derrière le Monolithe s'étend la Forêt des Cadavres. C'est ici qu'ont été jetés les corps des victimes sacrificielles ces cent quarante dernières années. Une propriété de la zone les empêche de se décomposer. Tant de victimes de toutes races y ont été entassées que cet endroit est devenu un véritable labyrinthe. Les cadavres s'empilent de toute part, la gorge tranchée et le cœur arraché. La peur et l'horreur sont pour toujours gravées sur leurs visages. Rakka n'a pas épargné sa peine.

Se diriger à travers les cadavres n'est ni rapide ni agréable. Vingt minutes supplémentaires sont nécessaires pour trouver un chemin. Les personnages qui passent par là doivent réussir un jet de **Cl** ou acquérir 1 Point de Folie. On peut aussi escalader les empilements pour couper droit sur le Monolithe. Ceux qui optent pour ce raccourci font leur jet de **Cl** à -10 et prennent 1D4-1 Points de Folie en cas d'échec.

Les Pierres du Sacrifice

Cette zone contient d'étranges formations rocheuses. La plupart semblent être des accidents de la nature mais l'une est, d'évidence, l'œuvre d'une volonté intelligente : un énorme cercle de grossiers piliers d'obsidienne au centre de la zone. Ils sont au moins une vingtaine à s'espacer régulièrement sur le cercle d'une dizaine de mètres de diamètre. Au milieu se dresse un autel de pierre rudimentaire. C'est dans ce cercle que les Dirachs sont initiés et là qu'ils pratiquent leurs sacrifices.

Les personnages qui contournent ce cercle arrivent au Monolithe avec seulement cinq minutes de retard. Ceux qui s'aventurent à l'intérieur sont attaqués par son démon gardien qui apparaît dans une explosion de flammes impressionnante mais illusoire. Ce démon ne quitte pas le cercle et les personnages peuvent donc simplement se réfugier à l'extérieur.

Prenant l'apparence d'une armure de plaques complète d'un noir de jais, le démon se déplace pourtant à une vitesse alarmante

et utilise habilement une hallebarde. Ce gardien n'est pas un adversaire particulièrement dangereux, mais il peut être la cause d'un retard critique.

Démon Gardien

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	35	0	4	4	6	30	1	0	0	10	50	30	0

Règles Spéciales
Provoque la Peur, est immunisé contre tous les effets psychologiques sauf ceux induits par les Démons Majeurs et les dieux. 2 Points d'Armure sur toutes les localisations.

Les Mares de l'Obéissance

Cette zone est pleine de nappes de sang en cours de coagulation. Les guerriers fimirs sont initiés ici et leur obéissance mesurée par une série d'épreuves qui incluent une immersion dans ces mares. Encore une fois, les personnages doivent décider de la route à prendre. Un chemin contourne toutes les mares par l'extérieur pour rejoindre le Monolithe mais ceux qui l'empruntent arrivent avec quinze minutes de retard. Zigzaguer entre elles est plus rapide (seulement cinq minutes de retard) mais l'expérience est répugnante : elles puent abominablement, le sang à demi coagulé se colle partout et les PJ doivent faire un Test de **Cl** ou gagner 1 Point de Folie. Ils doivent aussi effectuer un jet de **Dex** pour ne pas glisser et tomber dans le sang. Une telle chute représente un sommet dans l'ignoble : on en ressort couvert des pieds à la tête de sang poisseux et riche de 1D4 Points de Folie supplémentaires. Un Test contre la *Contagion* empêche chaque blessure devenir une Plaie Infectée (**WJRF** page 83).

Le Monolithe

Au sommet d'une petite colline est érigé un monolithe couvert de runes : c'est ici que Kezra conduisit le rituel qui a transformé les riches terres d'Halsdorph en marécages. À côté s'empilent les corps de cinq paysans capturés et fraîchement sacrifiés. Un sixième est encore attaché à la base du monolithe. Quelques tentes sont dressées derrière.

La plupart des aventuriers arrivent probablement par la Plaine de Verre. Dans ce cas, Rakka envoie Tarbaz et les deux Shearls à leur rencontre. Pendant ce temps, elle et Zago restent au sommet de la colline pour jeter leurs sorts. Les PJ qui surgissent plus tard d'autres directions ont une chance d'éviter les combattants fimirs et d'attaquer Rakka directement. Quand l'équipe s'approche, Rakka reconnaît l'Œuf ; la Meargh a lu une description de la dernière tentative de manifestation de Zahnarzt. La présence du réceptacle élu change ses plans : elle sait qu'elle doit tuer l'enfant pour que Zahnarzt s'incarne dans un de ses guerriers. Elle connaît aussi Bors ; ils se sont déjà heurtés dans le passé. Rakka se dresse pour parler au groupe :

"Humains, vous avez été amenés ici par des pouvoirs et un destin que vous ne pouvez espérer comprendre. Si vous êtes sages, vous me remettez la Dent du Démon et l'enfant connue comme l'Œuf de Lune. Soyez raisonnables et j'aurai pitié de vos vies. Sinon vous irez rejoindre les guerriers vaincus sous la Plaine de Verre. Quelle est votre réponse ?"

S'il n'avait pas encore compris que l'enfant est l'Œuf de Lune, Bors reste un instant bouche bée après cette révélation. Si personne ne prend immédiatement la parole, il finit par se ressaisir suffisamment pour répondre avec une fermeté tout de même un peu tremblante : "Tu crois pouvoir maîtriser un seigneur démon, Meargh ? Comme toujours, la bénédiction de Malal sauve les imbéciles des pires conséquences de leur folie. Oublie tes rêves, Fimir, et laisse nous passer !" Cela ne fait que contrarier Rakka, mais *pourrait* avoir l'avantage, du point de vue des PJ, de concentrer la colère de la Meargh sur Bors quand le combat sera plus avancé.

Zago se tient derrière Rakka, une dague sacrificielle à la main. Il se prépare à une *Évocation Démonique Mineure* et dispose déjà de cinq des six cœurs nécessaires. Si l'équipe attaque, il sacrifie le dernier paysan au premier round de combat. Si on ne l'arrête pas, il extrait le cœur au deuxième round et lance le sort au troisième, appelant ainsi 1D6+1 démons (étant donné la magie du lieu). Utilisez les caractéristiques données pour les Démons du Marais en page **58**.

Rakka s'attache d'abord à détruire l'Œuf. Quand elle comprend que ce n'est pas possible, même dans le Lieu de l'Épreuve, elle attaque Bors car elle a de vieux comptes à régler avec lui. Étant donné la nature assez limitée des sorts de Magie Démonique, Rakka fait sans doute un usage répété de *Éclair* et *Débilité*. Après avoir invoqué les démons, Zago utilise certainement *Boule de Feu* et peut-être *Invocation d'une Aide Magique*.

Équilibrer les choses

Bors prend sa part dans la bataille mais ne le laissez pas jouer un rôle trop écrasant, à moins que les choses tournent mal pour les PJ. Si cela se gâte trop, le MJ peut utiliser deux contrepoids. Bors et sa magie en sont un ; l'autre est l'Œuf qui peut devenir suffisamment inquiète pour que ses pouvoirs, amplifiés par la nature du Lieu de L'Épreuve, commencent à faire pencher la balance en faveur de ses compagnons.

Si cela tourne mal quand même, Bors s'écrie : "Le monolithe ! C'est cela — la vieille Meargh est emprisonnée dans la pierre !". Il



Les Chefs Fimirs

Rakka

Meargh fimir

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	19	5	5	15	40	2	35	65	66	58	65	34

Points de Magie
45

Compétences
Alphabétisation, Astronomie, Connaissance des Démons, Connaissance des Runes, Conscience de la Magie, Fabrication de Parchemins, Fabrication de Potions, Histoire, Identification des Morts-Vivants, Identification des Objets Magiques, Incantations (Mineure, Bataille niveaux 1-2 et Démonique niveaux 1-4), Langue Étrangère (Reikspiel), Langue Hermétique (Démonique et Magikane), Méditation, Sens de la Magie.

Sorts
Alarme Magique, Don de Langues, Feux Follets, Malédiction, Zone de Silence ; Guérison des Blessures Légères, Débilité ; Aura de Protection, Éclair ; Conjuration d'un Démon Mineur, Immobilisation des Démons, Zone de Protection Démonique ; Arrêt de l'Instabilité Démonique, Évocation de Démons Mineurs, Invocation de l'Énergie Démonique, Invocation d'une Aide Magique, Zone d'Annihilation Démonique ; Conjuration d'une Horde de Démons, Évocation d'une Horde de Démons, Invocation du Grand Pouvoir ; Conjuration d'un Démon Majeur, Évocation d'un Démon Majeur.

Dotations
Bâton à tête de bronze démonique (à considérer comme une Arme à Deux Mains, **I** -10, Dégâts +2), Joyaux de Sortilège avec Guérison des Blessures Légères, Anneau de Prévention contre les Boules de Feu, Collier de Têtes Réduites (le porteur est immunisé contre les sorts qui affectent l'esprit, utilisable seulement par les enchanteurs Mauvais ou Chaotiques), dague sacrificielle (Arme simple).

Rakka dirige d'une main d'acier les Fimirs de Grat Moshka. Elle est convaincue d'être marquée pour un grand destin et certaine que Zahnarzt la récompensera quand il reviendra. Elle pense comprendre le sens de la prophétie fimir même si le danger de ce genre de certitude a été abondamment démontré dans le passé.

Elle ne peut supporter l'idée qu'un enfant humain serve de réceptacle au puissant Zahnarzt. C'est un démon guerrier. Il mérite un véritable corps de guerrier... ainsi qu'une conseillère avisée.

Zago

Dirach fimir

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	18	4	5	13	30	1	25	35	50	45	50	25

Points de Magie
15

Compétences
Alphabétisation, Connaissance des Démons, Incantations (Mineure, Bataille niveau 1, Démonique niveaux 1-2), Langue Étrangère (Reikspiel), Langue Hermétique (Démonique et Magikane), Méditation, Résistance Accrue, Sens de la Magie.

Sorts
Alarme Magique, Ouverture, Sommeil ; Aura de Résistance, Boule de Feu, Main de Fer ; Conjuration d'un Démon Mineur, Évocation d'un Gardien ; Évocation de Démons Mineurs, Invocation d'une Aide Magique.

Dotations
Amulette de Cuivre Trois-Fois-Béni, dague fimir (Arme simple), une statue de bronze d'une Meargh (représente Kezra).

Zago est le Dirach de confiance de Rakka. Il lui a démontré sa loyauté et son intelligence pendant toutes ces années et il est prêt à sacrifier sa vie pour elle. Il porte des vêtements rouge vif, taillés pour lui par un esclave humain.

Tarbaz

Garde du corps fimir de Rakka

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	9	5	5	14	40	3 & 1	28	30	25	40	35	27

Compétences
Acuité Visuelle, Ambidextrie, Bagarre, Coups Précis, Désarmement, Esquive, Sixième Sens, Spécialisation (Armes de Poing).

Dotations
Épée et masse d'armes fimirs (Armes à Deux Mains), chemise et cagoule de mailles, plastron de cuirasse et casque (2 Points d'Armure sur le corps et la tête), broche incrustée de grenats (cadeau de Rakka) valant 50 CO.

Tarbaz a été le garde du corps de Rakka pendant près de cent années et possède parfaitement son métier. Rakka l'apprécie tellement qu'elle lui a interdit de concourir dans les tournois annuels. Il comprend maintenant pourquoi.

commence alors à diriger ses attaques magiques directement contre le bloc de pierre. L'effet n'est pas immédiat, mais cela devrait inciter les PJ à faire de même. Un *Éclair*, un ou deux bons coups de marteau, un sort de *Démolition* suffisent à fissurer la pierre ; une vague déferlante d'énergie mentale balaie alors la zone et une voix résonne dans tous les esprits : "JE suis la Reine de Grat Moshka !"

Cela oblige *tout le monde* à interrompre ses attaques pour un round. Rakka en est la plus gravement affectée : désormais elle se tient immobile, paralysée semble-t-il, jusqu'à ce qu'on la tue, ce qui donne un avantage considérable aux PJ.

Plus tard, s'il survit, Bors s'explique. En voyant le monolithe, il a compris la signification d'un traité de démonologie portant sur la région. "Il était indiqué que le monolithe était Kezra et je supposais que cela signifiait qu'il lui était consacré. Mais les runes gravées à sa surface n'ont rien à voir avec elle et la manière dont le pouvoir irradie... Elle est toujours prisonnière — il faudrait bien autre chose pour la libérer — mais nous l'avons réveillée et affaibli un peu ses liens. Elle a dû combattre Rakka esprit contre esprit... Je me demande qui aurait gagné si nous les avions laissé faire ?"

Le problème Bors

Il est possible que Bors survive au combat et tente maintenant de tuer l'Œuf. Rakka étant morte et la menace fimir repoussée, le sorcier sait que Zahnarzt aura du mal à préparer un autre réceptacle dans le peu de temps qui reste avant l'éclipse ; et le décès d'une enfant ne représente pas pour lui un prix trop élevé.

Si le MJ souhaite la mort de Bors, la meilleure solution, la plus dramatique, implique qu'il soit frappé mortellement — les MJ qui apprécient l'ironie du destin n'ont qu'à lui faire tomber le monolithe dessus et lui laisser expliquer sa véritable nature écrasé sous la pierre. Dans une grande scène d'agonie, il supplie les PJ de tuer l'Œuf, puisqu'il n'est plus capable de le faire lui-même et sa mort ajoute à la force émotionnelle de cette prière. Voilà qui devrait plonger les aventuriers dans un problème embarrassant, voire dans la confusion : ils savent que l'Œuf est un être du Chaos et pourtant Goffman (censé être Loyal) veut qu'on sauve la fillette alors que Bors (qui sert un dieu du Chaos) veut qu'on la détruise.

Le choix est laissé au MJ. Vivant, Bors est un PNJ bien utile pour aider l'équipe dans les péripéties futures. Mais mettre en scène sa mort dès maintenant est également pratique et dramatique.

Après la bataille

Quand la bataille est terminée, les aventuriers peuvent jeter un coup d'œil à la colline. Le monolithe y est impressionnant : haut de près de cinq mètres, il est gravé de nombreuses runes de pouvoir. Les personnages qui ont la *Connaissance des Runes* sont en mesure de les déchiffrer et d'en déduire ce qui est arrivé à la région. Ceux qui s'intéressent aux fissures ouvertes dans la pierre par la bataille s'aperçoivent qu'elles se referment lentement.

Quelques tentes sont plantées derrière le monolithe, mais la plupart ne contiennent rien d'intéressant : des armures et armes aux dimensions fimirs et une nourriture dégoûtante. Celle de Rakka contient 200 CO en grenats et un livre écrit en caractères fimirs qui décrit le rituel qu'elle a mis au point pour invoquer Zahnarzt ainsi que diverses notes sur ses plans. Une fois traduit, il représente une mine d'informations sur les Fimirs et leur magie ; une personne intéressée en donnera jusqu'à 200 CO. D'autre part, la Confrérie des Lecteurs Illuminés y verrait une donation rare et précieuse.

Le Lieu de l'Épreuve conserve son éclairage surnaturel et son mur de brouillard : rien de cela n'a changé. Les PJ qui passent une demi-heure à chercher la vieille route en retrouvent les traces et réussissent à la suivre jusqu'à sortir du brouillard magique. Il reste encore deux heures de clarté et ils voudront certainement mettre un maximum de distance entre eux et le lieu de la bataille avant la nuit.



Chapitre 6

La Colonie

Nos héros fuient maintenant le carnage du Lieu de l'Épreuve ; ils suivent une piste à peine marquée qui, d'après Bors, rejoint la grand route. Ils montent sur une crête délimitant le marais puis redescendent dans une région boisée. Ici encore, les arbres ont cette apparence malade, dénaturée : les troncs sont tachetés, les feuilles tordues et déformées. Ils finissent par sortir de la forêt pour trouver une lande quand se dressent devant eux des plates-formes mortuaires de bois chargées de cadavres. Malheureusement, la piste, leur seul guide vers la route, les entraîne au milieu de ce cimetière macabre.

Le but de ce chapitre est de mettre à l'épreuve le jeu de rôle des joueurs en confrontant les personnages à des mutants hideux dont la bonne volonté et le comportement en remontrent à la majorité de leurs frères "non corrompus". Ici, au cœur des Wastelands, s'est installée une communauté qui vit en accord avec les principes que le monde civilisé ne respecte qu'en paroles. Cette "Colonie" est dirigée par l'excentrique - mais formidable - Sœur Astrid von Nimlsheim.

Toutefois, tout n'est pas que douceur et lumière dans ce paisible royaume. Les aventuriers arrivent alors que la Colonie est menacée par des ennemis à l'extérieur et qu'un traître se cache peut-être à l'intérieur. Pendant que les voyageurs profitent de l'hospitalité et de la sécurité offertes par les mutants, une de leurs vieilles connaissances, Otto von Lufthanser, surgit, décidé à arrêter Sœur Astrid pour hérésie et à tuer tous ses protégés. Les personnages doivent décider s'ils abandonnent ces derniers à leur destin et s'enfuient avec l'Œuf, avec le risque d'une poursuite, ou s'ils restent pour essayer de sauver la Colonie. Dans ce cas, Sœur Astrid leur fera jurer de renoncer à la violence tant qu'ils seront à son service. Les joueurs devront se montrer créatifs pour réussir.

Après son départ du Lieu de l'Épreuve, l'équipe atteint les limites du marais en quelques heures. C'est la fin de l'après-midi et un ruban de forêt, sombre, sinistre, barre l'horizon.

Si les PJ n'établissent pas de camp avant d'entrer dans la forêt, ils atteignent la Colonie juste avant la tombée de la nuit. Si, au contraire, ils ne s'engagent dans la forêt qu'au matin, ils y arrivent en début d'après-midi. Les PJ de moindre force mentale reçoivent dans la nuit un rêve inspiré par Zahnarzt qui montre l'Œuf tuant toute l'équipe dans son sommeil. Maintenant que les Fimirs ne sont plus un danger, le démon préférerait voir son réceptacle élu dans les mains de quelqu'un qui en ignore la véritable nature et un candidat approprié croisera bientôt le chemin des PJ.

Le Bois Malade

Il y a longtemps, la forêt entre le Lieu de l'Épreuve et la Colonie était une forêt "normale" mais, pendant la dernière Incursion du Chaos, elle a été atteinte par la perversion et n'a jamais été purifiée. Le Bois Malade a une effrayante réputation dans les villages et fermes des environs. Les gens n'en parlent qu'à voix basse et font peur à leurs enfants en les menaçant des monstres qui y habitent. Ce n'est pas aussi abominable que la ferme Gunzenhauser, mais c'est plus grand.

Le Bois Malade était devenu un lieu du Chaos et les choses du Chaos s'y réunissaient. Parfois, elles lançaient un raid sur les hameaux alentours et, parfois, les fermiers organisaient des abattages pour faire reculer le Bois. Mais rien ne changea vraiment jusqu'à la venue de Sœur Astrid. Lentement et sûrement, elle réunit autour d'elle les mutants du Bois Malade et leur apprit la voie de l'espoir et de la paix. Ils arrêtèrent les pillages et restèrent plutôt entre eux. Mais la noire réputation du Bois Malade se maintint.

Des arbres malveillants

Alors qu'ils suivent la piste s'éloignant du Lieu de l'Épreuve, les aventuriers se mettent à entendre des voix, des murmures d'abord, qui clament "partez", "on vous hait", "vous nourrirez nos racines !" Ils ne voient rien autour d'eux mais, sur un jet d'**Int** réussi, remarquent que certains arbres ont légèrement changé de "physionomie" ; quiconque a déjà entendu les murmures de Zahnarzt sait qu'il s'agit là de voix très différentes.

Un examen des végétaux, même au toucher, ne révèle rien qui ne soit déjà évident. Peu après avoir repris leur marche, les PJ entendent de nouveau les voix, plus fortes cette fois et plus furieuses. La vie des arbres devient évidente et les "physionomies" des visages hurlent des malédictions. Les arbres leur jettent des branches mortes et 1D6 d'entre elles frappent les personnages au hasard (jamais l'Œuf) en infligeant 1D6-2 Points de Blessure.

Combattre les arbres est sans effet, étant donné leur nombre et la dureté surnaturelle de leur écorce. Le mieux est de fuir : courir le long du chemin met l'équipe en sécurité en 1D3 rounds.

Furoncle

Parmi les bizarres végétaux du Bois Malade, les aventuriers remarquent un champignon bulbeux de la taille d'une tête humaine adulte, qui pousse sur les racines des arbres. D'un rose sale, il est humide et marbré comme s'il avait pris des coups. Une pulsation régulière l'anime à la façon d'une respiration. Si quelqu'un le touche, il explose en arrosant les alentours d'un nuage suffoquant de spores.

Chaque personnage atteint doit réaliser un test d'**E** avec un bonus de +2 s'il a réussi un jet d'**I** pour éviter en partie les spores au moment de l'explosion. En cas de succès, il s'en tire sans dommages, mais un échec signifie qu'il a été infecté par les spores du Furoncle. Dans les 24 heures, de gros bulbes ressemblant au Furoncle poussent hors de sa chair, qui eux aussi peuvent éclater et infecter ses voisins. L'aventurier a été touché par Nurgle ; il porte maintenant la marque du Chaos et gagne également 1 Point de Folie. Les guérisons possibles sont laissées à la discrétion du MJ... mais on peut s'attendre à un miracle de Shallya si l'équipe sauve la Colonie.

Le Lieu de Purification

Vers la sortie du Bois Malade, les arbres s'affinent et paraissent plus naturels. La forêt cède alors la place à une lande désolée. Le brouillard s'agglomère çà et là comme du lait tourné et devient parfois si dense que la visibilité tombe à quelques pas de distance. Ailleurs, on distingue des formes floues dans le lointain. Ceux qui écoutent attentivement entendent un vague tintement de bois ou d'os porté par le vent. Une odeur sirupeuse de pourriture imprègne l'air.

C'est le cimetière des mutants, leur "Lieu de Purification". Sœur Astrid leur a appris à placer leurs défunts sur des plates-formes de bois exposées au ciel, car enterrer les morts ne ferait que corrompre encore plus la terre. Les cadavres pourrissent en présentant leurs âmes à Shallya pour qu'elle les libère. Les plates-formes mortuaires s'alignent le long du chemin que les aventuriers doivent suivre à travers la lande aussi loin qu'ils puissent voir dans le brouillard. Sous chacune, des claquoirs de bois et d'os résonnent dans le vent. Les cadavres sont dans différents états de décomposition, allant de la mort récente à un amas d'ossements. De gros corbeaux volettent entre les structures et se nourrissent des corps. Dès que les héros atteignent le premier cadavre, ces oiseaux s'envolent de concert et filent à tir d'aile au-dessus du chemin.

Même sous l'œil guérisseur de Shallya, l'endroit est un lieu du Chaos et d'étranges choses s'y passent. Dix plates-formes régulièrement espacées bordent le chemin. Si l'équipe s'arrête pour en examiner certaines, le MJ choisit dans la liste suivante le cadavre concerné :

- Une pancarte indique qu'il s'agit des restes de Henri du Couronne. Le cadavre est récent ; un ou deux jours au plus. Son armure montre qu'il fut autrefois un guerrier mais le corps a été horriblement transformé par son contact avec le Chaos. Sa tête est celle d'une bête alors que la peau exposée présente des écailles semblables à celles d'un serpent. Les PJ qui étudient le mort sont frappés par certains détails incongrus : son épée est brisée et le tranchant émoussé ; son bouclier a été peint en blanc. Pendant leur examen, la chair morte se met à saigner et le sang tombe comme une pluie rouge sur le vert vif de l'herbe.

- Un simple linceul blanc tissé à la main agrémente les restes putréfiés de ce mutant. Les trois yeux ont disparu de leurs orbites ; la chair est moisie, déchirée par les oiseaux. Une pancarte grossière indique en Reikspiel qu'il s'agit de Hetta Zeevort, couturière. L'odeur est ici particulièrement puissante : les PJ doivent faire un Test d'**E ;** un échec se traduit par une nausée incapacitante de 1D6 minutes.

- Des os nus sont éparpillés sur la plate-forme branlante. Certains sont tombés au sol. De petites plaques de bois gravées sont dispersées au milieu des os ; elles devaient être autrefois attachées au cadre. Un Test d'**Int** suggère qu'il s'agit de quelques symboles de garde, mais leur nature exacte ne peut être identifiée. Le nom sur la pancarte n'est pas lisible non plus.

- La plate-forme porte un corps habillé d'une robe blanche rapiécée. Les vers et les asticots grouillent dans la chair en décomposition. De petits jouets en peluche, déchirés par les éléments, le rembourrage à l'air, entourent le cadavre de la petite fille. Il s'agit de petites poupées-rats dont les têtes ressemblent remarquablement au visage de la mutante. Sous les yeux des PJ, les jouets commencent à se déplacer, comme guidés par la main d'un enfant. Ils entendent une fillette fredonner une chanson sans mélodie, d'abord doucement puis plus clairement. La voix bégaye parfois et se répète comme celle d'un Skaven : "Un jour j'irai à la maison-maison ; ma maman m'aime-m'aime." La pancarte indique simplement "Lotti".

- Les restes d'un soldat mort depuis longtemps. Bien que les os soient presque complètement décharnés, ceux qui examinent le corps remarquent la gueule aux crocs acérés au milieu de la poitrine. Le bras gauche est de bronze et le poing forme un grand marteau. La corrosion ne l'a pas épargné et il est couvert d'une patine verte. Un morceau de planche est cloué à la plate-forme. "Lui Horst. Il Dit Désolé", lit-on.

Il y a aussi le corps d'un homme-oiseau couvert de moisissures, un étrange squelette comme celui de frères siamois et les autres sont trop décomposés pour être reconnaissables. Aucun ne porte d'objet de valeur.

Une procession funèbre et joyeuse

Après avoir exploré le cimetière, les PJ entendent une cacophonie de cris et de hululements qui s'approche de la direction opposée à la leur. Puis ils aperçoivent une étrange procession contourner une hauteur rocheuse : six mutants, entièrement vêtus de blanc, dansent sauvagement. Cinq d'entre eux tirent d'instruments de musique — flûte d'os, tambourins et claquoirs de bois — un vacarme incohérent. Le sixième lit un livre à voix haute mais ce qu'il dit est inintelligible. Ils portent aussi des armes : les aventuriers distinguent des épées, des gourdins et des bâtons. Ce sont des mutants de la Colonie qui viennent honorer les récents défunts (Henri et Lotti), mais qui pourraient être pris pour une sorte de comité d'accueil ou d'embuscade.

Faites un Test d'**I** pour le groupe de mutants quand ils dépassent la hauteur. Une réussite signifie qu'ils remarquent l'équipe dès ce premier round ; un échec qu'il leur faut 1D3 rounds supplémentaires, à

La procession funèbre

Tous les célébrants ont les caractéristiques définies dans l'encart "Autres Mutants du Village" en page **74**. Reinald, Nils, Gilda ou Jacques provoquent bien sûr la *Peur* sauf en ce qui concerne l'Œuf qui bondit de joie en les voyant.

Reinald, le chef, a une tête de démon, rouge et cornue. Sa langue est fourchue et il parle en avalant les consonnes dans un bruit mouillé. Il porte un livre de prières shallyain.

Nils est couvert de flammes qui ne brûlent ni ses vêtements ni ceux qui l'entourent.

Doña Maria de la Tartessa a la forme d'un œuf et ne peut marcher qu'à petits pas dandinants. Ses oreilles en pointe ressemblent à celles d'une chauve-souris et sont couvertes de fourrure rouge. Elle a 3 Points d'Armure partout.

Karl, le potier, a des membres élastiques et ses bras s'allongent et se contractent au rythme de sa danse tournoyante et de ses chants. Il essaiera d'immobiliser par une prise de lutte ceux qui l'attaqueront (**F** 5).

Gilda, autrefois serveuse à Marienburg, s'est transformée en une femme-bête, avec sabots fendus et tête de chèvre. De la bave s'échappe de sa bouche alors qu'elle crie et hulule. Sa grande dévotion envers Shallya lui a valu de recevoir en bénédiction la capacité d'esquiver, avec une compétence de 70 %, toutes les attaques de corps à corps dirigées contre elle.

Jacques, autrefois gouverneur d'une petite ville de Bretonnie, n'a pas de visage et danse silencieusement ; ses sens fonctionnent toujours. Ses mains se prolongent de griffes métalliques ; les os de ses mains sont en bronze et il peut les utiliser pour infliger des dégâts assommants de 1D6+**F**3.

moins que les aventuriers ne les attaquent d'abord. Quand ils découvrent les PJ, ils s'arrêtent et s'adressent à eux par des gestes et des cris incohérents. C'est leur façon d'accueillir ceux qu'ils prennent pour de nouveaux résidents de la Colonie, mais les PJ ne le comprendront pas forcément. Après un moment, ils s'approchent de l'équipe qu'ils voudraient voir rejoindre la procession.

Les aventuriers qui se dominent et essaient de parler aux mutants se rendent compte que ceux-ci ne leur veulent aucun mal et qu'ils sont en fait heureux de faire la connaissance "d'autres parents". Ils sont convaincus que les PJ sont des leurs et rien ne les en fera démordre car ils ressentent le Chaos qui émane de l'Œuf. Ils se montrent particulièrement sûrs d'eux si un des PJ montre les signes d'une infection par le Furoncle. Ils pressent le groupe de les accompagner et de "Rencontrer Sœur. Sœur rend propre !".

Si l'équipe les attaque, les mutants paraissent ne pas savoir comment réagir et se contentent de parer, d'esquiver ou de frapper pour assommer. Aucun ne blessera délibérément quelqu'un. Un des mutants s'enfuit au début du combat pour prévenir Sœur Astrid qui arrive en 1D6+6 minutes. Les autres crient des messages de paix aux PJ pour les convaincre de cesser le combat.

Une rencontre avec Sœur Astrid

Sœur Astrid finit par arriver. Si un combat est en cours, elle ordonne qu'on arrête d'une voix autoritaire. Elle panse ensuite les plaies de tous, tout en réprimandant les PJ pour leur réaction irréfléchie et fanatique. "Ils étaient autrefois comme vous et peut-être serez-vous plus tard comme eux. Ils sont tous des enfants de Shallya et sous sa protection — rangez ce poignard !"

Quoi qu'il arrive, il est clair que les mutants l'adorent et la révèrent, et qu'ils lui obéissent en toute chose. Il est aussi évident qu'elle n'en a pas peur et qu'elle se préoccupe énormément de leur bien-être. Elle souhaite aux aventuriers la bienvenue dans la "Colonie des Larmes de la Déesse, l'hospice de Shallya dans les Wastelands" et les invite à y passer la nuit.

Elle offre aussi de soigner les blessures ouvertes par la bataille avec les Fimirs. Si les PJ hésitent, elle indique que toutes les créatures du Bois n'ont pas rejoint la Colonie et qu'ils seraient plus en sécurité à l'intérieur de ses murs qu'à l'extérieur. S'ils s'obstinent à refuser, l'Œuf affirme aimer ces gens qui lui rappellent la maison et dit vouloir passer la nuit ici. Les mutants l'apprécient déjà.

Sur le chemin de l'hospice, Sœur Astrid répond sans hésitation à toutes les questions portant sur la Colonie, les mutants, son histoire et le Bois. En ce qui concerne leur mission, elle sait seulement que l'Œuf est clairement touchée par le Chaos et que sa destinée n'est pourtant pas dans la Colonie. Elle ne sait rien de Muuthauwg et n'a pas vu l'étrange joueur de flûte. Elle se souvient *effectivement* de Goffman et de ses efforts en sa faveur et entend son nom avec plaisir : elle le considère comme un ami et un homme réellement bon.

Si l'un des PJ montre des signes d'infection par un Furoncle, Sœur Astrid soupire et déclare, désolée, ne pas connaître de remèdes. Le PJ est le bienvenu, comme tout nouveau mutant, à l'hospice où il pourra terminer ses jours et être purifié ensuite par

Sœur Astrid von Nimlsheim

Prêtresse de Shallya niveau 3, Hérétique et Excommuniée (ex-Gentilhomme, ex-Estudiant en médecine, ex-Initiée), 45 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	32	31	4	4	11	51	1	47	52	53	53	62	54

Compétences

Alphabétisation, Baratin, Chance, Chant, Charisme, Chirurgie, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Plantes, Conscience de la Magie, Coups Assommants, Désarmement, Éloquence, Équitation, Étiquette, Fabrication de Drogues, Fabrication de Parchemins, Héraldique, Identification des Morts-Vivants, Immunité contre les Maladies, Incantations (Shallyain niveau 1-3), Langage Secret (Classique), Langue Hermétique (Magikane), Méditation, Musique (Mandoline), Pathologie, Préparation de Poisons, Sens de la Magie, Sens de la Repartie, Sixième Sens, Spécialisation (Escrime), Traumatologie.



Sorts

Aura de Résistance, Guérison des Blessures Légères ; Aura de Protection, Anti-Poisons, Traitement des Maladies, Guérison des Folies, Soin des Lésions.

Dotations

Robe et guimpe standard des sœurs de Shallya, bâton, médicaments et kit chirurgical dans un sac en bandoulière, livre de prières shallyain, bulle d'excommunication soigneusement pliée, petite colombe de bois sculpté.

Sœur Astrid von Nimlsheim naît dans une riche famille de Carroburg. Elle fait preuve de dons intellectuels considérables et d'une forte inclination religieuse. Elle n'est pas attirée par les mariages arrangés pour les femmes de sa classe et convainc ses parents de la laisser s'inscrire à l'Université d'Altdorf. Elle réalise qu'une société patriarcale ne la laissera jamais devenir médecin et rejoint la prêtrise de Shallya, à la fois pour y trouver la paix de l'âme et pour suivre sa vocation. Envoyée à l'hôpital shallyain de Marienburg, elle y travaille pendant plusieurs années.

Mais elle est horrifiée par la manière dont sont traités les malheureux affligés de mutations : au lieu d'être soignés en espérant une guérison, ils sont jetés dehors et le sanctuaire de l'hospice de Shallya leur est refusé. Elle commence à rêver que Shallya veut que ces gens soient soignés, que c'est son devoir. Ses disputes répétées avec ses supérieurs et ses sermons publics lui valent finalement l'attention du Conseil de la Cité qui ordonne son arrestation. Un dernier rêve lui enjoint de chercher maintenant sa place dans les Wastelands et elle fuit juste avant l'arrivée des Répurgateurs.

Après des semaines d'errance, elle arrive sur cette lande et rencontre les mutants qui y vivent. Elle devient leur chef et prend soin de leur âme comme le voulait Shallya. C'est une fanatique convaincue de remplir une mission divine. Elle est aussi profondément attentionnée, compatissante et prête à se sacrifier pour sauver ses ouailles.

Note au MJ

Il n'est pas nécessaire de savoir si Astrid bénéficie de la bénédiction personnelle de Shallya et si ses rêves sont authentiquement divins ou si elle est un peu folle et qu'elle rationalise ses sentiments et intuitions en "rêves" et "messages". Les PJ peuvent être laissés dans l'incertitude. Mais s'ils bénéficient d'un miracle shallyain qui les guérit d'une mutation, le doute n'est plus permis.

Description

Une femme encore belle, 1,63 m, cheveux blonds qui virent au gris. Sans maquillage ni bijoux ou autres apprêts, ses traits accusent les années de travail avec les pauvres sous le ciel inclément des Wastelands.

Mikhail Bostrup

Poète, Acteur, Mutant (ex-Bateleur, ex-Ménestrel)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	43	3	3	9	49	1	51	40	39	33	26	45

Compétences
Acuité Auditive, Chant, Charisme, Comédie, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Éloquence, Étiquette, Imitation, Humour, Musique (Luth), Narration, Sens de la Repartie, Séduction.



Dotations
Hachette kislevite, luth, partition, malle contenant des vêtements marienbourgeois de grande coupe, gibecière contenant 1D6 petits animaux comme en-cas, trois livres lus et relus ("Muse de Moussillon : Vers Érotiques Bretonniens", "Saga Kisleva : 100 Kislevites qui moururent glorieusement", "Mille et Une Blagues Norscanes").

Mutation
Pas de tête : le visage est intégré à la poitrine. Il laisse ses vêtements ouverts jusqu'à la taille pour pouvoir voir.

Mutation
Yeux pédonculés : ses yeux se dressent hors de son visage comme ceux des crabes. Une attaque qui touche la poitrine a 10 % de chance de couper un de ces yeux ; il repousse en une journée.

Mutation
Dépendance carnée : il doit manger un repas de petits animaux vivants au moins trois fois par jour. (Il préfère les furets.)

Mutation
Peau de couleur vive et variable : tous les jours à l'aube, la peau de Mikhail prend une nouvelle teinte. (-10 à tous les Tests de *Dissimulation*, à moins qu'il n'ait pris une couleur terre.)

Ce Kislevite appartenait à une troupe d'acteurs ambulants quand il s'acoquina avec un groupe d'orgiastes slaaneshi alors qu'il était en représentation à Altdorf. C'est ainsi qu'il fut frappé de mutations et que, rempli de remords et horrifié par la transformation, il s'enfuit dans les Wastelands en suppliant Shallya d'avoir pitié et de le guérir. Il finit par tomber sur la Colonie où l'accueillit Sœur Astrid. Il s'est converti aux voies de Shallya et se contente maintenant de créatures vivantes de petite taille, comme les souris ou les écureuils. Il espère de tout son cœur pouvoir mourir en paix et purifier son âme sur les plates-formes funèbres. En attendant, il entend bien profiter au mieux de son séjour dans la Colonie et on le voit souvent faire la cour à Marta. Bostrup est devenu le lieutenant de confiance de Sœur Astrid et le porte-parole de facto des mutants. Ses talents de poète en ont aussi fait le ménestrel du camp et le gardien de son histoire orale.

Description
Mikhail mesure 1,70 m et pèse 65 kilos. Il est assez mince, bien que son ventre soit rond. Il porte habituellement de grossiers vêtements artisanaux et revêt sa tenue de ménestrel taillée à Marienburg si l'occasion le justifie. Il parle avec un léger accent kislevite qui devient très fort quand il s'excite.

l'exposition sur une plate-forme. C'est sûrement mieux que de rentrer à Marienburg pour y être brûlé ou pendu et peut-être transmettre l'infection.

La Colonie

Sœur Astrid a fondé la Colonie il y a huit ans après avoir rencontré, quand elle-même fuyait Marienburg et ses persécutions, un petit groupe de mutants qui se cachaient dans une lande lointaine. Auprès d'elle, à la place de l'horreur et de la peur auxquelles ils étaient habitués, ils trouvèrent considération et espoir de salut, même s'il s'agissait d'un salut après la mort. Au lieu de la tuer, ils devinrent ses adeptes et se convertirent au culte de Shallya. Sur la lande, ils ont créé une nouvelle communauté qui est devenue un refuge pour tous les mutants en quête de salut.

Sœur Astrid a institué une société qui essaie d'apporter la paix aux âmes des mutants en leur donnant une vie à l'image de celle qu'ils connaissaient avant. Chacun exerce son ancien métier et quand ce n'est pas possible, Sœur Astrid désigne une tâche qui correspond au mieux aux besoins de la communauté et aux capacités du mutant. La Colonie est dirigée suivant des principes shallyains stricts, quoique hérétiques : ne jamais prendre une vie consciente quelle que soit la raison ; même les adorateurs de Nurgle doivent être épargnés s'ils viennent chercher des soins ; ne jamais refuser ses soins ou sa pitié à qui en a besoin, fut-ce un ennemi juré. Les armes et les armures peuvent être portées mais les lames doivent être émoussées et utilisées seulement pour parer, désarmer ou, en dernier recours, pour assommer.

Sœur Astrid croit fermement que chaque résident a été guidé jusqu'à elle par la main de la déesse. Elle conduit une prière commune deux fois par jour, au petit déjeuner et au souper. Ce sont des réunions joyeuses où les mutants écoutent avec ravissement les sermons, hululent leur approbation, chantent et prient.

Les mutants respectent une hiérarchie informelle qui fait que les plus intelligents et les plus responsables guident ceux dont les esprits sont ravagés ou les natures bestiales. Sous la direction de Sœur Astrid, ils ont créé un village avec ses artisans, son agriculture et même ses professeurs et son théâtre. Presque tous portent de simples vêtements artisanaux adaptés à leurs nouvelles formes, décorés de grossiers symboles de Shallya. Leurs porte-parole sont généralement Vinkee et Bostrup, mais ces dernières années Bostrup a pris la préséance pendant que Vinkee devenait plus maussade et renfermé.

Sœur Astrid est le cœur de cette réforme. Si elle était tuée ou disparaissait pour quelques raisons, la plupart des mutants retourneraient à leurs anciennes pratiques qui n'étaient pas exactement Chaotiques mais certainement désordonnées : la Colonie se disperserait.

Le Village des Sauvés

La Colonie est à dix minutes de marche du Lieu de Purification. Tout en progressant aux côtés de Sœur Astrid et des mutants shallyains, les aventuriers découvrent des scènes qui leur rappellent n'importe quel village de leur patrie, si ce n'est les gens déformés qui sont à l'ouvrage. À chaque nouvelle scène, l'Œuf devient de plus en plus excitée et déclare vouloir rester ici pour toute sa vie. Les PJ peuvent, en marchandant ferme, ne céder qu'une nuit, mais c'est une enfant têtue et se montrer trop inflexible est parfois dangereux.

Au-delà de la palissade du village, une bergère et son chien rassemblent un petit troupeau de moutons. La bergère, c'est Brunhild, une femme à ailes de chauve-souris et au visage de gargouille qui suit son troupeau en voletant par bond et qui hurle d'abominables jurons à ses animaux. Le chien, c'est Heinz, un garçon à tête de chien. Il talonne les moutons en aboyant de tout son cœur.

Willi (et Jaan) Vinkee

Érudit de poche (ex-Estudiant, ex-Combattant embarqué)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	44	44	4	5	9	61	2	36	39	61	43	60	48

Compétences



Acuité Auditive, Alphabétisation, Ambidextrie, Astronomie, Camouflage Rural, Canotage, Cartographie, Chance, Connaissance des Runes, Coups Assommants, Coups Puissants, Désarmement, Esquive, Histoire, Identification des Plantes, Langage Secret (Jargon des Batailles), Langue Étrangère (Tar-Eltharin), Langue Hermétique (Magikane), Natation, Numismatique, Résistance à l'Alcool, Sens de la Magie.

Dotations

Arbalète, doctorat de l'École de Navigation et de Magies Maritimes de Marienburg (l'école navale du Comte Hendryk), corde et grappin, bouclier, épée courte, chemise de mailles (sans manches), jeu d'échecs de voyage, écritoire.

Mutation

Homoncule : Un torse avec tête et bras parfaitement proportionnés sort de la tête de Jaan — il s'agit de Willi. Le visage de Jaan s'est atrophié jusqu'à ne plus être qu'une bouche et une barbe. Quand il reste là, Willi contrôle l'ensemble. Il peut se séparer de Jaan quand celui-ci dort ou cuve une cuite, ce qui laisse un trou béant dans son crâne (**M** 2 quand il est séparé). Jaan est un alcoolique mais cela n'a aucun effet sur Willi, si ce n'est une certaine difficulté à contrôler les mouvements de son compagnon. Quand ils sont attachés, 25 % des coups qui atteignent Jaan à la tête frappent en fait Willi qui n'a que 1 Point de Blessure. Jaan ne survivra pas à la mort de Willi.

Mutation

Sang de substitution : sangsues. Toute blessure de Willi/Jaan se traduit par un jaillissement de sangsues. L'attaquant doit faire un Test d'**I** pour les éviter. S'il échoue, il subit à chaque round un coup de **F** 1 sur un 4-6 sur 1D6. Sur un 1, les sangsues sont rassasiées. La victime peut faire cesser les attaques des sangsues en ôtant tous ses vêtements et armures pour traiter ensuite les créatures par le feu ou autre moyen similaire.

Jaan Vinkee est un natif des Wastelands qui, après avoir fait partie des Combattants embarqués de Marienburg, s'est inscrit comme estudiant à l'école navale du Comte Hendryk pour assouvir sa soif de connaissances. Il s'y montra très brillant et, érudit prometteur, fut nommé à un poste envié à la Faculté Générale.

Toute sa vie, Jaan avait entendu des voix, comme si quelqu'un vivait à l'intérieur de sa tête. Peu après sa nomination, il conduisit un rituel extrait d'un ouvrage interdit pour libérer cette part de lui-même. Mais, en fait, un corps poussa hors de sa tête alors que ses propres traits se flétrissaient. Jaan finit par perdre la raison et Willi prit le contrôle et s'occupa de lui-même et de son "frère".

Jaan/Willi durent s'enfuir dans les Wastelands pour ne pas être découverts et trouvèrent la Colonie de Sœur Astrid. Willi a rejoint la communauté mais ne s'y sent toujours pas chez lui, comme si le destin devait le trahir encore. Il est devenu jaloux de l'influence exercée par Bostrup et lui-même entend maintenant des voix. En fait, son histoire le rend sensible aux influences Chaotiques (peut-être même de Zahnarzt), ou sans doute est-il simplement schizophrène — en tout cas, sa voix l'encourage maintenant à trahir la Colonie.

Près des portes du village se trouve un grand potager. Un fermier guide, pipe au bec, une charrue dans son sillon. Ce paysan, Jörg, est plutôt normal, exception faite de sa peau zébrée et des vers qui lui tiennent lieu de chevelure. Son cheval de labour, "Bœuf" est un mutant au corps formidable (**F** 7, **E** 8) surmonté d'une tête de la taille d'une pomme (**Int** 11, sujet à la *Stupidité* et la *Frénésie*).

Les portes s'ouvrent devant les aventuriers qui sont accueillis par la population. La délégation de mutants, conduite par Mikhail Bostrup et Willi/Jaan Vinkee, qui se présentent comme "co-bourgmestres", offre des fleurs et de la nourriture à nos héros. Hélas, les fleurs ont été cueillies dans le Bois Malade ("Très jolies ! Et elles parlent en plus, messire !") et une partie de la nourriture n'est pas encore morte.

Mikhail s'attache à l'aventurier de **Soc** la plus élevée et l'interroge sur ses exploits si le PJ est masculin ou vante les siens s'il appartient au beau sexe. Au cours de la conversation, il offre à son interlocuteur un mulot vivant. Si son cadeau est refusé, Bostrup l'enfourne dans sa bouche et le mâche avec délice.

Willi s'intéresse au PJ de plus forte **Int** et Jaan vient de suite passer son bras sous celui du héros. ("Il fait toujours ce que je lui dis — un brave garçon.") Il questionne l'aventurier sur ce qui se passe à Marienburg, en particulier à l'école navale du Comte Hendryk. ("Cet idiot de Van Meeren tient-il toujours la chaire du département de navigation ?") Les yeux de l'homoncule vont et viennent, toujours à l'affût de tout ce qui l'entoure alors que son compagnon inférieur se contente de baver comme un débile. Willi souligne son importance dans la Colonie : "Notre sœur chérie ne pourrait pas s'en sortir sans moi... heu... nous et Mikhail — c'est un bateleur, un homme sans profondeur... Comment peut-on faire confiance à quelqu'un qui n'a pas de tête ?" Si Willi apprécie la conversation du personnage, il l'invite à passer la soirée devant un échiquier.

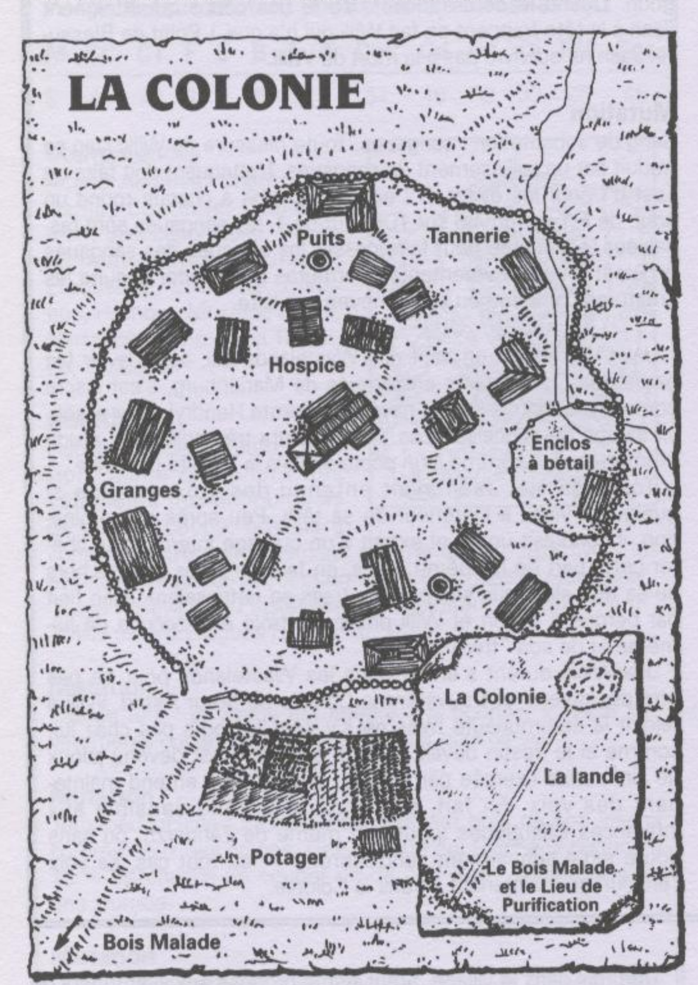
Une fois dans le village, Sœur Astrid propose aux aventuriers de les héberger pour la nuit à l'hospice et de participer à une fête plus tard dans la soirée. Puis elle les quitte. S'ils le souhaitent, Bostrup leur fait visiter le village avec plaisir. Ils sont libres de s'y promener à leur guise. Ils découvrent que la Colonie offre une bonne part des services de base communs à tous les villages qu'ils ont connus. Voici quelques rencontres possibles — le MJ ne doit pas hésiter à en improviser d'autres si nécessaire.

Le couple heureux : Au milieu des huttes grossières des mutants, une habitation proche des portes attire le regard : c'est une cabane décorée de fleurs sauvages séchées et de rideaux tissés à la main. Agder le bossu et Gertrude Mannburg ont été mariés par la Sœur et vivent là. Le front d'Agder se prolonge de longues cornes qui s'élèvent en spirales. Gertrude est affligée de chairs et de muscles transparents : le sang qui coule dans ses veines, ses os et ses organes sont apparents. Le couple est assis près de la porte et balance doucement le berceau qui abrite leur bébé, un enfant parfaitement sain, baptisé Peter. Le chérubin n'a aucune peur des mutants, mais les étrangers (les PJ, par exemple) peuvent l'effrayer.

La tannerie : Elle se trouve tout au fond du village. De puissants beuglements de douleur s'y font entendre, comme si quelque bête y était écorchée vive. En entrant dans l'échoppe, l'équipe découvre un mutant, avec une poitrine et une tête de mante religieuse. Deux de ses quatre pattes avant découpent de grandes surfaces de cuir sur le corps d'un énorme ogre mutant enchaîné entre deux piliers. Les beuglements sont ceux de l'ogre qu'on débite en tranches.

Le tanneur s'appelle Gerd ; c'est un pacifiste si fidèle aux principes de Shallya qu'il a renoncé à tuer les animaux qui alimentent son industrie. L'ogre, Krambomm (**F** 8), est affligé d'une peau sur

laquelle croissent sans fin d'énormes callosités. Si elles n'étaient pas retranchées chaque semaine, elles l'étoufferaient. Chacun donne à l'autre ce dont il a besoin et la Colonie taille ses objets de cuir dans les surplus de Krambomm. L'ogre doit cependant être enchaîné car il est affligé des rages des berserkers. Mais tous deux sont des gentlemen et, si l'équipe se montre polie, ils invitent les PJ à prendre le thé.



L'hospice : Ce long bâtiment, possédant un clocher à une extrémité, est l'hôpital du village. Son annexe sert aussi d'église et d'école. L'hospice est consacré à la guérison des maladies et des blessures. Malheureusement, de nombreuses mutations ne sont pas viables et les victimes condamnées peuvent finir leurs jours ici, soignées par leurs amis et Sœur Astrid. Actuellement, le seul résident, Dieter, attend la mort au lit pendant que son corps se décompose en une horreur puante.

L'annexe est à la fois un temple et une école. Un autel porte une représentation en bois de Shallya, les yeux ruisselants de larmes et les mains tendues en signe de bénédiction. Sur les murs, des dessins malhabiles montrent la déesse parmi les mutants. Certains la représentent même affligée elle-même de mutations. Quand les PJ arrivent, Willi Vinkee dirige un cours de lecture pour certains des mutants : ils se passent un parchemin et essaient de lire à voix haute. Willi est un maître sévère et les reprend sèchement. Si Bostrup accompagne les personnages, ceux qui réussissent un jet d'**Int** remarquent le coup d'œil furtif que lui jette Vinkee : les deux hommes ne s'aiment guère.

Bagarre ! Bagarre !

Pendant la visite du village, l'équipe voit deux mutants, des résidents récents, en venir aux mains. Un homme à visage inversé et sabots de chèvre dispute de haute lutte une pièce de viande à un autre mutant affligé d'une tête et de pattes d'ours. Si les personnages interviennent et les enjoignent de faire la paix en invoquant les noms de Shallya et Sœur Astrid, le tandem arrête le combat et accepte de mauvaise grâce de partager la viande. Sinon, quelques rounds après, Marta, l'ex-prostituée méchanoïde (voir ci-après) met fin à la bagarre et admoneste sévèrement les deux excités.

Autres Mutants du Village

Marta, autrefois prostituée de haut vol de Marienburg, c'est maintenant un être mécanique (4 Points d'Armure partout, **F** 4, **E** 4, mais seulement **B** 4 étant donné la fragilité du mécanisme interne). Elle est friande de ragots marienbourgeois.

Heinz, un garçon de l'Empire, a une tête de chien. Il tient beaucoup à plaire mais il n'est pas facile de le comprendre. C'est un garçon sûr et obéissant.

Jean-Baptiste est un soldat bretonnien avec des lames de chitines tranchantes comme des rasoirs en guise de bras. Végétarien, il doit être nourri par les autres mutants.

Durak, un nain d'Altdorf, est un béni de Nurgle : son corps tombe en pourriture, mais se régénère au fur et à mesure. Calme et réfléchi, c'est le partenaire d'échecs habituel de Willi.

Villageois Mutants Mineurs

Utilisez les caractéristiques qui suivent et choisissez 1D3 mutations dans la liste en ajustant les caractéristiques quand c'est nécessaire.

Caractéristiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	31	3	3	7	31	1	28	29	30	32	27	30

Compétences
Coups Assommants, Esquive, Fuite.

Dotations
Arme simple (émoussée), chapelet shallyain.

Autres Mutations

1. Visage en bec.
2. Carapace (2 Points d'Armure partout).
3. Jambes très grosses et très courtes.
4. Complètement couvert de verrues.
5. Couleurs éclatantes.
6. Abominable puanteur (-10 aux **CC** et **CT** de l'adversaire s'il rate un jet de **E**).
7. Crête et caroncules de coq.
8. Membres très longs.
9. Inversion des jambes et des bras.
10. Couronne d'yeux proéminente (vision à 360° ; ne peut être surpris si l'ennemi est visible).



La fête

Sœur Astrid a décidé de célébrer par une fête le baptême du nouveau-né Peter, et les PJ y sont invités. Ce sont des heures joyeuses sous la lumière des deux lunes. Tous les mutants sont là. Dieter, qui est trop malade, reste au lit. Heinz est de garde à la porte, et Willi, qui a écouté sa voix, boude à l'écart. Les autres dansent et chantent autour du feu de joie, ce qui peut évoquer pour les PJ quelques cérémonies démentes issues d'un cauchemar. Les mutants les invitent à se joindre à leurs jeux.

Tir à la corde : Une corde est déroulée sur un terrain boueux près des granges. Bœuf et Krambomm tirent à un bout alors que cinq ou six mutants et les deux PJ les plus musclés s'escriment sur l'autre. Les chances de gagner sont de 50 % et chaque point de force en plus ou en moins donne au côté considéré un bonus/malus de 5 %. Les perdants sont traînés dans la boue et les villageois les aspergent avec des baquets d'eau pour les nettoyer.

Pièce morale : Sur une estrade de bois montée au bout d'une pelouse, les mutants jouent une pièce impromptue. Dans les rôles principaux : Marta, la mutante incomprise jugée par les Répurgateurs, et Bostrup, son avocat shallyain. Les personnages sont invités à jouer les rôles des juges répurgateurs. C'est une sorte de comédie mélodramatique où les mutants huent les juges, applaudissent les héros et hurlent de rire quand Bostrup fait passer les PJ pour des idiots — juste pour rire bien sûr. À la fin, Bostrup réussit à ce que les juges s'arrêtent les uns les autres et s'enfuit avec Marta.

Le clou du spectacle

Après la pièce, les mutants festoient autour d'un repas arrosé de bonne bière d'orge qu'on sort aux grandes occasions. Mikhail est joyeux et marche bras dessus bras dessous avec Marta en se régalant d'un furet capturé le matin.

Au bout d'un certain temps, Agder et Gertrude se dressent fièrement devant la foule avec leur fils nouveau-né. Il s'ensuit alors une cérémonie tranquille où Sœur Astrid dirige une prière de la communauté pour le nourrisson, une prière pour qu'il connaisse la paix et le bonheur que tous ont trouvé dans la Colonie. Pour finir, tous les mutants s'avancent un à un et touchent le bébé pour lui donner une bénédiction. On attend des PJ qu'ils fassent de même. L'Œuf recule alors et, se souvenant d'une autre cérémonie vieille de mille ans, commence à pleurer : "Non ! Ne touchez pas au bébé ! L'homme vert viendra et l'enverra au ciel ! Non !".

Quand la cérémonie s'achève, des aboiements s'élèvent près des portes ainsi que des cris : "Torches", "Soldats !". Heinz arrive en courant au milieu des fêtards et reprend son souffle pour annoncer qu'une bande armée approche de la Colonie. Sœur Astrid, Mikhail et les mutants se précipitent aux portes. Si les PJ suivent le mouvement, ils reconnaissent une vieille relation, Otto von Lufthanser (voir page 41) qui traverse la lande à la tête d'une quarantaine de paysans en armes. Au loin, des flammes s'élèvent sur le Lieu de Purification.

Il y a quelques nuits de cela, une voix qui chuchotait dans la tête de Lufthanser lui a indiqué un endroit des Wastelands où se réunissaient les mutants. Zahnarzt, après avoir assisté aux actions des PJ, a décidé qu'il ne fallait pas qu'ils continuent d'escorter l'Œuf. Divers membres de la Fraternité sont en route mais, pour le moment, le démon pense que l'Œuf sera plus en sécurité auprès du Répurgateur qui ignore tout de sa nature véritable et ne ferait jamais de mal à une petite fille. Le chemin des PJ passait nécessairement par la Colonie et Zahnarzt a donc décidé de les y intercepter.

Assiégé !

Le ran-tan-plan maladroit d'un tambour résonne pendant que Lufthanser et ses hommes s'approchent à presque une portée d'arc des portes et s'y rangent en ligne. Lufthanser déroule un parchemin et déclame :

"Astrid von Nimlsheim, anciennement Prêtresse de Shallya, je vous accuse et vous arrête pour les crimes d'hérésie et de fréquentation du Chaos. Rendez-vous sur-le-champ et laissez la justice s'occuper des abominations infectieuses qui se cachent derrière ces murs ! Rendez-vous ou mourez !"

Lufthanser n'a aucune intention de donner l'assaut à la palissade, si ce n'est en dernier recours. Il ignore que les mutants sont des pacifistes incapables de vraiment se défendre mais il s'en moque. Il veut arracher une reddition à Astrid puis faire tout le monde prisonnier, ce qui lui laissera le loisir de massacrer les mutants quand bon lui semblera.

Sa réaction, apprenant la présence des PJ à l'intérieur, va dépendre de leur rencontre passée. S'il les avait appréciés et jugés bons serviteurs de l'Ordre, il est outragé et dégoûté mais garde tout de même un faible espoir qu'ils ont, en fait, été piégés ou capturés, ou qu'ils "préparent quelque chose". Sinon, il exige aussi leur reddition, allant peut-être jusqu'à de fausses promesses de sécurité pour les mutants. En l'absence de réaction particulière, il assiège le village pendant deux jours avant de donner l'assaut — un délai bien court mais qui retarde sérieusement le retour urgent de l'équipe à Marienburg. Si les PJ attendent la fin du siège, pénalisez-les en conséquence au dernier chapitre.

Sœur Astrid ne se battra pas, et les mutants non plus, tant qu'elle vivra. Elle ne sait que faire : s'il ne s'agissait que d'elle, elle enverrait volontiers Lufthanser "se faire voir", mais elle est prête à se rendre si cela peut sauver ses ouailles.

Encore dans le pétrin...

L'équipe a le choix : s'enfuir avec l'Œuf pour continuer la mission, ce qui condamne la Colonie et implique le risque d'une poursuite menée par le Répurgateur ou rester pour se débarrasser de la menace qu'il représente. Astrid accepte leur aide uniquement s'ils jurent de ne pas tuer ou estropier tant qu'ils sont à son service. S'ils refusent, elle secoue la tête tristement, fait ses adieux aux mutants et tente de passer un marché avec Lufthanser.

Elle reste absente quatre heures et ne revient qu'au petit matin avec un morceau de papier. On voit qu'elle a pleuré. Le papier est un accord entre Lufthanser et elle-même : elle se rendra dans la matinée en échange de la sécurité de ses ouailles qui auront toutes droit à un procès impartial et pourront vivre s'il est prouvé (avec son aide) qu'elles ne sont pas des adorateurs du Chaos.

Elle présume malheureusement trop de la nature humaine et ne se rend pas compte que Lufthanser ne se sent pas lié par les promesses ou les serments donnés à des hérétiques ou des Chaotiques. Une fois Sœur Astrid enchaînée, il a l'intention de passer toute la Colonie au fil de l'épée et au feu des torches. Les PJ qui l'ont fréquenté peuvent deviner la chose : c'est un agent sans pitié.

Les mutants ne savent comment réagir. Leur loyauté envers Astrid est si forte que certains acceptent son plan sans une plainte ; d'autres mettent leur amour pour elle au-dessus du respect des principes shallyains et veulent combattre pour la sauver. (Bien sûr, un PJ de **Cd** élevé pourrait les en dissuader — ou les y encourager — avec un peu d'habileté.)

Les mutants sont en infériorité numérique et font face aux redoutables compétences martiales du Répurgateur, mais leur nombre reste tout de même important et ils ne manquent pas de mutations utiles : il est certain qu'une bataille se traduira par un massacre des deux côtés. D'autres veulent s'enfuir immédiatement, sous le couvert de la nuit.

Plans d'action

En ce qui concerne les PJ, un départ discret ne devrait pas être exagérément difficile. Les assiégeants ont posté des sentinelles autour du village pour interdire précisément ce genre de choses, mais il s'agit de paysans excités et non de soldats professionnels.

Le problème vient plutôt de l'Œuf : la fillette saisit la situation juste assez pour comprendre les intentions des PJ et l'idée que ses nouveaux amis sont en péril la bouleverse. Et quand l'Œuf veut quelque chose, il peut être dangereux de le lui refuser. De plus, si les PJ sont restés jusqu'ici dans la Colonie, il est probable qu'ils commencent à être bien disposés envers ses habitants.

Ils ont donc un problème à résoudre : repousser ou dissuader les assiégeants. Le MJ doit encourager les joueurs à y réfléchir sérieusement : les personnages disposent du reste de la nuit pour préparer leurs plans et certaines options s'offrent à eux, qui exigent toutes compétences et sang-froid. Voici quelques idées possibles, mais tout plan d'action plausible est à encourager.

Reddition : Des PJ exaltés pourraient envisager de se rendre à Lufthanser en échange de la sécurité d'Astrid et des mutants. Même sans tenir compte de la valeur des promesses de Lufthanser, cela met terriblement en danger leur mission première — ce choix n'est pas réellement viable.

Abus de confiance : Si Lufthanser avait gardé des PJ une excellente opinion, et surtout s'il ne les a pas reconnus au début du siège, ils ont une belle occasion de le tromper. Par exemple, un ou deux d'entre eux sortent discrètement du village, rejoignent le camp des assiégeants par la lande et annoncent qu'un important groupe de raids fimir se dirigeant vers ici, les assiégeants doivent fuir ou être massacrés. Cela peut très bien marcher — mais la prudence du Répurgateur approche la paranoïa et il est extrêmement méthodique. Il interrogera en détail les PJ sur cette histoire (des jets d'**Int** serviront à vérifier qu'il n'apparaît pas de contradictions avec la géographie locale ou autre) et suggérera peut-être que les aventuriers l'accompagnent avec deux villageois vaguement plus compétents pour qu'il vérifie personnellement l'exactitude de ce danger fimir. Les PJ peuvent aussi imaginer un plan leur permettant d'emmener le Répurgateur et ses hommes loin de la Colonie, ce qui donne aux mutants une chance de s'enfuir dans les Wastelands.

Manipuler la foule : Otto von Lufthanser a beau être la prudence et la ruse incarnées, ses compagnons ne sont que des paysans armés de fourches et de torches, enragés par ses sermons fanatiques — et ils ne connaissent pas les PJ. Il se peut même qu'ils ne se connaissent pas tous entre eux. Si Lufthanser n'a pas eu de raisons de se répandre en avertissements sur "les adorateurs du Chaos au faux visage d'honnêteté" présents dans le village, les émeutiers sont particulièrement sensibles aux tromperies de tout ordre. S'introduire discrètement dans le camp et jouer les paysans peut, avec un bon score de **Soc**, permettre de convaincre les assiégeants que leur chef les trahit et que (par exemple) leurs foyers sont en danger. La manipulation est délicate et dangereuse, mais potentiellement très efficace.

Assassinat : Si Lufthanser disparaît, ses partisans sombrent certainement dans la confusion et la désorganisation. Malheureusement, l'homme est malin, combatif, expérimenté et entouré d'une foule de fidèles. Des PJ déterminés seront peut-être tentés par l'exploit. Bien sûr, Sœur Astrid sera horrifiée par cette idée, mais elle ne pourra découvrir les projets des PJ qu'après avoir été sauvée malgré elle.

Trahison

Quelle que soit la décision des PJ, un autre danger guette le village, un danger intérieur : Willi Vinkee. Cédant aux instances chuchotées de sa "voix intérieure", Vinkee quitte en secret le village deux heures après le retour de Sœur Astrid. Il emprunte le cours d'eau assez profond qui passe près de la tannerie et s'introduit

discrètement dans le camp du Répurgateur en utilisant ses compétences militaires. Il se présente à Lufthanser et offre de lui livrer Sœur Astrid et les PJ si on le laisse prendre la direction de la Colonie. Le Répurgateur accepte, bien décidé à rompre l'accord plus tard.

Les PJ sont logés dans la salle de classe de l'Hospice : s'ils sont en train de préparer leurs plans, ils peuvent utiliser le tableau noir pour leurs schémas. Ceux qui veillent encore quand Willi s'en va, ou qui sont couchés depuis peu, entendent un bruit d'eau en direction de la tannerie : des recherches ne révèlent rien si ce n'est un moyen de fuite possible. Le bruit aurait pu venir de l'enclos des animaux, légèrement en amont, mais c'est improbable puisque les bêtes (des cochons ; les vaches sont enfermées dans les granges) sont visiblement endormies. La Colonie est silencieuse ; seuls Heinz, Jean-Baptiste et Mikhail patrouillent sur les lieux.

Une demi-heure plus tard, Willi rentre par le même chemin : il reste un moment couché dans le ruisseau pour s'assurer que personne ne surveille l'endroit puis il en sort. Ceux qui sont encore dehors le remarquent alors qu'il traverse la Colonie : un jet d'*Observation* réussi signale ses vêtements trempés. Il va aux portes, vérifie que personne n'est aux alentours et les déverrouille sans les ouvrir. Il rejoint ensuite sa hutte. Tout PJ qui passe près des portes avant l'aube remarque que la barre n'est plus en place, mais aucun PNJ ne s'en aperçoit.

Il faut peut-être inciter à l'action les PJ négligents qui ne montent pas de gardes et ne repèrent pas Willi. Mikhail entre dans l'Hospice un quart d'heure après : il a assisté au retour de Willi et s'inquiète. Si on le réveille, il nie tout avec vigueur. Une fouille de sa hutte permet de découvrir les vêtements trempés mais seule la présence de Sœur Astrid l'amène à tout confesser, depuis la voix dans sa tête jusqu'à sa trahison de la Colonie et les portes déverrouillées.

Attaque à l'aube

Quelques minutes après l'aube, Lufthanser et dix de ses hommes s'introduisent discrètement dans la Colonie par les portes déverrouillées. Le Répurgateur et deux hommes vont directement à la hutte de Sœur Astrid alors que les autres gagnent l'Hospice (Willi les a renseignés) où ils essaient de capturer et bâillonner les alliés du Chaos aussi discrètement que possible. Le reste de la troupe attend près des portes pour empêcher toute fuite de mutants ou pour arriver en renfort si l'alerte est donnée. Si ce n'est pas le cas, l'avant-garde met le feu aux granges, à l'Hospice et aux autres constructions importantes et se retire ensuite à l'extérieur pour massacrer les mutants qui cherchent à s'enfuir. Astrid et les PJ, ligotés et bâillonnés, sont chargés dans une carriole et prennent le chemin de Marienburg, accompagnés de Lufthanser et de l'Œuf, pour y être jugés.

Si l'alerte est donnée ou qu'un bruit anormal se fait entendre, la totalité de la Colonie est sur pied en une minute (six rounds) et s'ils sont attaqués ou que Sœur Astrid est mise à mal, les mutants se défendent. Ils sont trente en tout. Le MJ peut vouloir jouer le combat en utilisant **Warhammer Battle** ou préférer donner aux PJ une impression de combat de masse, d'incendie et de tuerie. Ceux qui s'en vont par les portes sont assaillis par dix hommes (les autres sont occupés avec d'autres fuyards) ; ceux qui passent par-dessus la palissade ou par le torrent réussissent à filer.

Les PJ peuvent aussi mettre fin au combat en capturant Lufthanser et en le menaçant : il est à l'extérieur de la Colonie avec sa prisonnière, Sœur Astrid, et observe l'action. Le Répurgateur les menace et les défie mais, en réalité, il aime plus la vie qu'il ne hait le Chaos et il finit par accepter n'importe quelles conditions, ordonnant même éventuellement à ses hommes de se retirer — bien décidé à poursuivre l'équipe dès qu'il sera libre.

Les paysans en armes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	28	33	4	4	7	32	1	29	25	29	30	29	29

Compétences
Bagarre, Escalade, Résistance à l'Alcool.

Dotations
Armes simples, armes improvisées, bouteilles de remontant, armures de cuir (0/1 Point d'Armure), échelles, une semaine de vivres, arcs, flèches, poix.

Si la barre a été remise en place aux portes, Lufthanser et ses hommes restent dehors. Sinon, Sœur Astrid quitte la Colonie une heure après l'aube. Après l'avoir attachée, bâillonnée et chargée dans une carriole, les assiégeants encerclent le village et mettent le feu à la palissade. Puis ils attendent aux portes comme indiqué précédemment avec l'intention de tuer tous les mutants, de capturer les PJ et de sauver la petite fille décrite par Willi à Lufthanser.

Fins et conséquences

Ce chapitre peut se terminer de plusieurs manières. Pour les PJ, finir ligotés dans une carriole en route pour Marienburg n'est pas aussi catastrophique qu'il n'y paraît. Même s'ils n'arrivent pas à imaginer un moyen de se débarrasser de leurs liens et de s'échapper, ils sont emmenés sur le chemin qu'ils auraient de toute façon suivi. À Lehmburg (voir chapitre 8), Lufthanser rencontre Keine, se décide pour un procès sur place, mais ne se présente pas quand on l'appelle comme témoin. Keine prend la fuite. On retrouve alors le corps du Répurgateur sous son lit, la gorge tranchée.

Il se peut aussi que les PJ décident, dès qu'ils voient la Colonie, qu'il s'agit d'un hideux repaire du Chaos devant être purifié. Il faut les en dissuader (ils seraient noyés sous le nombre) ; mieux vaut qu'ils évitent complètement la Colonie plutôt que de l'attaquer. Et si l'un d'eux a été infecté par un Furoncle, quelle meilleure guérisseuse peuvent-ils espérer qu'une prêtresse qui connaît bien les mutations ?

Les personnages qui s'installent dans la Colonie mais qui sont ensuite assez lâches pour l'abandonner à l'heure du péril ou qui rejoignent le camp de Lufthanser auront à s'arranger avec leur conscience. Donnez 1 Point de Folie à chacun : ils ont peut-être accompli leur mission, mais les Shallyains qui les ont accueillis ont tous été massacrés.

Si Lufthanser survit au siège, et se retrouve libre et toujours d'humeur à arrêter l'équipe, peut-être poursuit-il les PJ jusqu'à Marienburg et les harcèle-t-il (un témoin surprise au chapitre 8 ?) ou complique-t-il leurs efforts pour sauver la ville. D'autres assiégeants survivants rentreront dans leurs villages où ils risquent de répandre la nouvelle de l'allégeance des aventuriers au Chaos : les PJ devront éviter de remettre les pieds dans les Wastelands. Si les personnages ont sauvé la Colonie, ils y auront des amis pour la vie et un refuge en cas de besoin. S'ils l'ont abandonnée, les mutants survivants vont chercher à se venger de cette trahison.

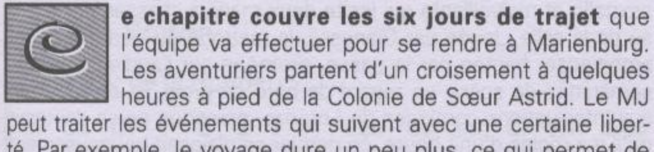
Et qu'advient-il des aventuriers qui ont muté, à cause du Furoncle ou pour tout autre raison ? Uniquement dans le cas où ils sauvent la Colonie, un miracle se produit — probablement en réponses aux prières ferventes de Sœur Astrid. Shallya récompense ceux qui ont secouru sa prêtresse dévouée en les soignant de toutes mutations et autres maux — avec, probablement, nombres de colombes blanches, lumières éclatantes et autres effets spéciaux de circonstance.



Chapitre 7

LA LUNE DES MÉTAMORPHOSES

La route enfin ! Les PJ peuvent finalement compter sur un retour (relativement aisé) à Marienburg, le but de leur expédition. Il y a de bonnes auberges. Le temps semble même s'améliorer… un peu, en tout cas. Et il y a d'autres gens sur la route — de bons compagnons, pour certains. Qu'est-ce qui pourrait aller mal, maintenant ?



Ce chapitre couvre les six jours de trajet que l'équipe va effectuer pour se rendre à Marienburg. Les aventuriers partent d'un croisement à quelques heures à pied de la Colonie de Sœur Astrid. Le MJ peut traiter les événements qui suivent avec une certaine liberté. Par exemple, le voyage dure un peu plus, ce qui permet de mieux développer les personnages et l'histoire de la troupe théâtrale de Braten, ou être joué avec plus de détails pour amplifier les horreurs de la route — ou alors tout ce chapitre est concentré en trois ou quatre jours d'activité frénétique, avec des spectacles à l'heure du déjeuner qui s'ajoutent à ceux de la soirée.

En coulisse

À l'approche de l'éclipse, le Chaos se renforce et la situation empire avec chaque jour qui passe. Paulus Sternheimer, un des acteurs itinérants, est un membre de la Fraternité de l'Oublié et ses dévotions, associées à la présence de l'Œuf, concentrent sur le groupe de voyageurs le pouvoir de la Lune du Chaos qui donne une brève solidité à l'illusion du théâtre. Ce qui était faux — un oiseau empaillé, une pomme peinte, un acteur jouant un rôle — devient réel. Les acteurs ne sont pas conscients du fait ; Sternheimer lui-même ne le provoque pas consciemment. Mais, d'une manière générale, il sent le Chaos bourgeonner autour de lui et il adore ça.

Le MJ peut et doit improviser sur ce thème. Les lois du monde qui entoure les voyageurs sont bousculées sans merci et eux-mêmes sont bien plus affectés encore. Il n'y a aucun besoin de logique ou d'explications — personne ne comprendra jamais comment cet arbre porte huit variétés de fruits en même temps ou pourquoi les bords de la route sont couverts de chiens morts. C'est le Chaos ; servez-vous en ! N'ayez pas peur d'improviser.

Il y a différentes façons de jouer l'histoire directrice. Si vos joueurs aiment à batailler dans un brouillard sanglant, diverses attaques aléatoires de bandits, monstres, sectateurs du Chaos, manifestations du Chaos, villageois pourchassant le Chaos, Répurgateurs, voire Fimirs vont les satisfaire. S'ils sont plus intéressés par les gens et les manifestations extraordinaires qui les environnent, consacrez-y votre énergie et ajoutez d'autres tableaux pour colorer le voyage et la compagnie d'acteurs. Les PJ peuvent participer à la vie de la troupe et aux pièces ou, simplement, assister aux événements en spectateurs.

La grand-route

La traversée de la lande vers le nord est directe et facile. L'équipe, accompagnée de l'Œuf, atteint la grand-route entre Gisoreux et Marienburg quelques heures après son départ de la Colonie de Sœur Astrid. Les PJ sont peut-être à une semaine de Marienburg et ont sans doute l'impression d'être encore dans les temps ou à peine en retard. Le ciel est changeant : des heures d'un soleil brûlant sont entrecoupées de rafales de pluie cinglante ou de sauvages orages de grêle. Mórrslieb est pleine et haute.

Cette large route, bien qu'il s'agisse d'une des voies principales du Vieux Monde, est en mauvais état, couverte de boue et de nids-de-poule. Les aventuriers la rejoignent quelque cinquante kilomètres avant son entrée dans la Passe de Gisoreux, dans les Montagnes Grises, et sont plus près de Gisoreux que de Marienburg. Le trafic est assez important mais l'essentiel de celui-ci se dirige vers l'ouest, quittant les Wastelands pour la Bretonnie.

L'équipe rencontre bientôt un groupe de réfugiés qui se rendent aussi vers l'ouest ; certains sont à cheval, d'autres à pied. Ils racontent des histoires de bandits, de difformités étranges et de mutations, de monstres défiant toutes descriptions, d'arbres qui portent des centaines de variétés de fruits différents sur leurs branches tordues et décharnées. Ils parlent de rivières calmes et tranquilles qui se mettent sans raison à bouillonner pour former des rapides infranchissables ou à battre leurs rives comme si elles voulaient noyer les voyageurs. La plupart de ces histoires ne sont qu'absurdités hystériques : rumeurs et contes de voyageurs qui dégénèrent en folie collective.

Les aventuriers qui espéraient trouver des chevaux quelque part sur la route vont être déçus. Les réfugiés emportent avec eux tout ce qui peut porter une selle et, de toute façon, la route est parfois si mauvaise que les PJ ont des chances d'aller aussi vite à pied qu'à cheval. Voilà qui devrait les inciter à se joindre aux acteurs et à leurs voitures.

Une rencontre sur la route

Les aventuriers marchent depuis deux heures sur la route quand un groupe de presque vingt personnes arrive derrière eux et son chef, Steffan Braten, les salue. Il se présente avec sa troupe, le Rosae Theatrum de Gisoreux, et s'étonne poliment que d'autres gens voyagent "au Cœur de l'Éclipse". Les aventuriers, sans doute tout aussi surpris de rencontrer des personnes qui se dirigent vers Marienburg et soupçonnant peut-être des sectateurs

du Chaos, peuvent refuser de s'expliquer. Mais cela ne perturbe pas Braten. Il propose que les deux groupes voyagent de concert par mesure de sécurité : la troupe a engagé cinq hommes d'armes mais elle en accueillera volontiers d'autres et les aventuriers apprécieront sans doute une demi-douzaine de combattants entraînés si des difficultés se présentent.

Les PJ voudront certainement que Braten leur explique pourquoi lui et sa troupe se dirigent vers Marienburg.

"Mes chers compagnons !", répond-il. "Nous sommes des acteurs, et voilà une occasion unique dans l'histoire de l'art de Thespis ! Comme tous les artistes dignes du patronage des muses, nous cherchons sans cesse à perfectionner notre art ! Et quel meilleur éclairage pourrions-nous trouver pour nos meilleurs rôles, pour nos costumes les plus parfaits, pour nos drames les plus consommés, que les feux de la Lune des Métamorphoses elle-même ? Quand la Lune du Chaos éclipsera le soleil, nous allumerons les feux de notre rampe, illuminerons les ténèbres et nous nous transformerons complètement !"

Braten ne veut pas entendre parler de danger. Il a un devoir plus élevé — envers son Art. Un barde doit-il renoncer à chanter l'injustice parce que les autorités grondent ? Un historien cache-t-il la vérité parce qu'elle dérange le gouvernement en place ? Un acteur refuse-t-il son plus grand rôle parce qu'il est dangereux ? Non, messire ! S'il doit payer la perfection de sa vie, le prix n'est pas trop élevé et, pour sa part, il accepte le marché comme équitable.

Les aventuriers vont certainement doute conclure que Braten est fou. Lui-même préfère le terme de "visionnaire". Certains peuvent craindre qu'il s'agisse d'un sectateur du Chaos n'ayant pas su se construire une meilleure couverture mais il est véritablement sincère : un peu d'espionnage leur permettra de l'écouter quand il discute avec la troupe de la pièce à jouer à Marienburg ou des réserves de maquillage. Braten est extraordinairement affecté, une folle pour tout dire, mais bien des gens pensent que c'est le cas de tous les acteurs. Il a aussi assez de charisme pour avoir convaincu ses collègues de le suivre dans son étrange projet.

Il est certainement un peu dérangé mais il est prêt à étendre la protection de ses hommes d'armes aux PJ. La troupe voyage dans de bonnes voitures et ne manque pas de provisions ; elle ne les ralentira donc pas. En fait, installer l'Œuf dans un des véhicules pour un moment pourrait être un soulagement. Braten ne leur demande que leur compagnie — après tout, ils voyagent sur la même route — mais, remarque-t-il sans insister, la troupe ne refuserait pas des machinistes ; la paye est bonne : 10 Pistoles par jour.

Si l'équipe craint un piège et refuse d'accompagner les comédiens, Braten, déçu, la suit de près avec sa troupe — suffisamment près pour que les PJ le soupçonnent de préparer quelque chose, alors qu'il ne songe, en fait, qu'à rester à porter de voix de ces aventuriers bien armés. Bien sûr, l'Œuf est capable, en s'apercevant que ses "tuteurs" ne veulent pas aller avec Oncle Steffan, de piquer une colère...

Si les PJ acceptent l'offre, Braten tape joyeusement dans ses mains et annonce : "Voilà qui est décidé. Il ne me reste plus qu'à vous présenter mes compagnons d'art. Vous n'avez encore jamais rencontré pareille collection de talents dramatiques dans tout le Vieux Monde ! Et jamais plus vous ne connaîtrez l'excitation que vous apporteront les spectacles auxquels vous assisterez bientôt ! Mes amis, laissez-moi vous présenter aux acteurs dont les noms survivront à l'Empire lui-même ! Oh, et puisqu'on en est aux présentations, comment vous appelez-vous ?"

Quels que soient les noms annoncés par les personnages, Braten les oublie presque aussitôt. Dans la semaine qui suit, il n'appelle les aventuriers que "mon brave" ou "notre grande demoiselle", ou juste "euh...".

Il présente l'équipe au chef des gardes mercenaires, Louis de Montalban, et aux acteurs, se répandant en compliments superlatifs sur leur talent et leur métier. La plupart des comédiens sont comme Braten, détachés du monde réel, bien que Lorenzo le Nain semble presque professionnellement taciturne. De Montalban ne cache pas son soulagement d'avoir rencontré les PJ et, quand Braten n'est plus à portée d'oreille, confie ses inquiétudes concernant la sécurité de la troupe et de ses hommes. "Vous savez ce que je veux dire — parfois, vous pouvez sentir *l'odeur* de la mort sur les gens. Et ceux-là sentent, vous pouvez me croire."

La Chambre Sanglante

Le reste de cette journée se passe sans événement particulier.

La nuit, le groupe s'arrête à l'auberge-relais d'un petit village. Elle est envahie de riches réfugiés marienbourgeois : marchands, hommes de loi, politiciens, etc. Ceux-ci sont nerveux et irritables, peu habitués aux rigueurs des voyages. Braten s'impose à l'assistance et retient la pièce commune pour y jouer la fameuse tragédie de Will Pikewaver, *La Chambre Sanglante*, un imbroglio flamboyant de liaisons adultères, complots malveillants et conspirations meurtrières.

Les aventuriers vont s'apercevoir, sans doute avec surprise, que le spectacle correspond bien aux prétentions de Braten : les acteurs transcendent leur apparente faiblesse et semblent réellement devenir les créatures passionnées, obsédées et brûlantes, du texte de Pikewaver. Le trop élégant Braten, dans le rôle de l'irrésistible mais diabolique De Courtney, irradie une séduction sexuelle et malveillante qui incite deux maris à chasser leur épouse de la salle. Jouée par Gianessa, la matrone du clan d'Arbalon, ambitieuse, hantée par le passé, promène sur l'audience et ses camarades de scène un regard de bête de proie. Et en assistant aux interruptions comiques de Lorenzo, personne ne se douterait qu'il y a moins d'une heure, ce dernier se plaignait boudeusement de ne pas avoir sa propre chambre.

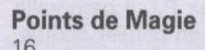
La pièce dure quelque deux heures et gagne en intensité jusqu'au monologue final de Madame d'Arbalon et son suicide. Les spectateurs sont subjugués et le chapeau de la troupe se remplit bientôt de pièces. Deux dames seules proposent à Braten l'hospitalité de leur chambre ; il refuse poliment. Les hommes, par contre, semblent très anxieux de s'écarter de Gianessa quand elle traverse la foule en trébuchant et en s'excusant pour regagner sa chambre. Les acteurs se réunissent pour compter la recette et se dirent les uns aux autres à quel point le spectacle était bon. Les aventuriers entendent Braten faire remarquer à Gianessa que l'amélioration régulière de leur fortune démontre le bien fondé de la suggestion de Sternheimer — l'idée du voyage à Marienburg. Décidément, la Lune des Métamorphoses est amie des Arts.

Que les PJ travaillent en coulisse ou siègent dans le public, leur impression est la même : professionnalisme et compétence — les acteurs sont peut-être excentriques, ils sont aussi extrêmement bons. Le déroulement du spectacle n'est perturbé que par un tire-laine halfeling travaillant dans l'assistance. Un PJ qui regarde le public (depuis les coulisses, par exemple) le repère s'il réussit un Test d'*Observation*. Intercepté, il essaie de s'enfuir dans la nuit ou de se cacher plutôt que de combattre. Si les PJ l'attrapent discrètement, Braten se révèle reconnaissant après la pièce ; par contre, si leur tentative d'arrestation soulève un éclat bruyant, il se montre cinglant : "Nous passons une heure à construire un environnement parfait et vous gâchez tout en un seul geste ! Qu'importe que quelques gros bourgeois soient allégés de quelques Guilders si *l'Art* leur est donné, non ?" Si le voleur est attrapé, il est remis à la milice du village qui l'enferme en attendant l'arrivée du juge itinérant, dans quelques jours.

Les Chevaliers au Cirque

La troupe se lève tôt et reprend la route après un solide petit déjeuner. Le temps continue ses caprices et les personnages qui ont emprunté cette route précédemment s'étonnent de voir manquer certains repères ou de les trouver à une autre place. (Le MJ devrait faire — ou simuler — des jets cachés d'**Int** pour qu'ils

Les acteurs du Rosae Theatrum



La Compagnie du Rosae Theatrum comprend une douzaine d'acteurs et de machinistes auxquels s'ajoutent cinq hommes d'armes engagés pour le voyage. La troupe vient de Gisoreux en Bretonnie, où elle occupe son propre théâtre, et reprend la route pour la première fois depuis des années. L'éclipse n'est pas la seule raison de ce départ ; les rentrées d'argent ont été très misérables ces derniers temps (seule Gianessa l'avouera). Le déplacement à Marienburg est à la fois une démarche artistique et un coup publicitaire.

Bien que les membres de la troupe puissent passer pour des "précieux" ou des "chéries", ils refusent l'amateurisme et leur professionnalisme est extrême. Tous connaissent un vaste registre de rôles et de pièces et sont si parfaitement habitués les uns aux autres qu'ils n'ont guère besoin de répétitions.

Au début du chapitre, il n'y pas vraiment de tension visible entre eux. Tous irradient un profond enthousiasme pour ce qu'ils font ; ils adorent le théâtre et tout ce qui l'entoure et semblent croire que l'art dramatique peut véritablement changer le monde.

Steffan Braten

Directeur de la troupe

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	30	30	3	3	6	35	1	35	65	65	45	65	75

Compétences
Alphabétisation, Baratin, Chance, Charisme, Comédie, Éloquence, Étiquette, Langage Secret (Classique), Narration, Sens de la Repartie, Séduction.

Dotations
Livres, costumes.

Braten est un grand et bel homme au visage enthousiaste surmonté d'une éclatante tignasse rousse. Sa caractéristique la plus évidente est son exagération constante : il n'arrive pas quelque part, il entre en scène ; il ne parle pas, il déclame. Pédéraste ostensible et excessif, il adore le geste mélodramatique mais se tient prudemment, quand on discute avec lui, hors de portée des effets de manches. C'est un acteur brillant qui se transforme complètement en entrant sur scène : affectation et exagération disparaissent pour laisser place à une immersion totale dans le rôle et dans la scène. Ses vêtements, comme tout ce qui le concerne, ne manquent pas de fraises et dentelles. Son sourire, au charme enfantin, est contagieux.

Il est le chef nominal du Rosae Theatrum, mais c'est la scène qu'il aime, pas la logistique nécessaire à la bonne marche d'une compagnie. Pour l'intendance, il fait confiance au jugement de Paulus Sternheimer, le régisseur, et le consulte souvent en secret : ni l'un ni l'autre ne sont prêts à révéler qui tient véritablement les rênes de la troupe.

Paulus Sternheimer

Régisseur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	30	4	4	8	40	1	40	35	50	50	50	30

Points de Magie
16



Compétences
Alphabétisation, Comédie, Connaissance des Démons, Équitation, Imitation, Incantations, Langage Secret (Classique).

Dotations
Dague, tatouages de Zahnarzt, livres, costumes, composants de sorts (mais pas ceux d'*Évocation d'un Gardien*).

Sorts
Alarme Magique, Malédiction, Sommeil ; Boule de Feu, Débilité ; Évocation d'un Gardien, Évocation d'une Monture ; Appel de la Fraternité.

Note
Sternheimer a déjà invoqué un Gardien et une Monture et peut donc les réinvoquer plus facilement.

Paulus Sternheimer est — ou semble être — un acteur professionnel affable ; il n'a pas l'enthousiasme naïf de Braten ou les humeurs changeantes de Haufmann ; il est un peu trop terne pour les grands rôles mais il a de l'esprit et un œil pour l'inhabituel. Il remplit aussi les fonctions de régisseur et veille à ce que les productions de Braten tournent sans accroc, n'hésitant pas à faire des suggestions sur la mise en scène. Il est aussi membre de la Fraternité de l'Oublié et magicien noir à ses heures ; en fait, c'est lui qui prend les décisions importantes décidant du destin du Rosae Theatrum.

La plupart des acteurs aiment le théâtre pour la beauté, la terreur, le plaisir qu'il peut offrir ; Sternheimer (secrètement) l'aime parce qu'il incarne le changement et l'irréel. Fils de fermiers respectables, il s'est enfui de chez lui pour rejoindre une troupe d'acteurs où son goût de la fiction lui permettait de se rendre utile dans des rôles mineurs. Mais sa fascination pour les histoires et l'irréel l'a entraîné en étrange compagnie et, il y a six ans, il a été initié par la Fraternité. Il a entendu l'*Appel de la Fraternité* et sait un peu ce qui se passe : quelqu'un se rend à Marienburg avec l'Œuf. Il a persuadé la compagnie de quitter Gisoreux et observe tous ceux qui empruntent la route à la recherche d'indices révélateurs.

Sternheimer apprécie sa position anonyme et ne tient pas à attirer l'attention. Il se tait généralement tant que l'on ne s'adresse pas à lui (mais prend tout de même garde de ne pas paraître trop taciturne ou renfermé). Il est grand et blond avec un air hautain qu'il essaie de contrôler.

Accuser Sternheimer : Il est possible que les aventuriers en viennent à soupçonner Sternheimer d'association avec le Chaos ou qu'ils se mettent simplement à enquêter soigneusement sur tout le monde. Sternheimer cache son allégeance avec une raisonnable prudence et redouble de précautions s'il se sait surveillé. Il garde son attirail magique dans une boîte d'accessoires et si quelqu'un le trouve et s'en inquiète, il en parle comme d'un "vieux bazar" en haussant les épaules. Cependant, sa véritable nature finira probablement par être découverte — à moins qu'il ne s'enfuie d'abord avec l'Œuf — et il devra fuir ou se battre. Il essaiera d'éviter le combat par tous les moyens — c'est un acteur, pas un guerrier — mais fera appel à n'importe quels pouvoirs magiques ou créatures du Chaos disponibles pour se défendre.

Il est important pour la suite de l'histoire que Sternheimer jette son *Appel de la Fraternité* à un moment donné. Même s'il est attaqué et abattu à l'improviste par les PJ, il gargouille quelques "étranges mots mystiques" dans un dernier souffle, alimentant en fait l'Appel de ses forces vitales déclinantes. Dans ce cas, "Franz Van Mehern" rejoindra bien l'équipe plus tard mais essaiera seul de s'emparer de l'Œuf.

Curtis Lorenzo

Bouffon Nain dépressif

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	15	4	4	8	20	1	35	50	35	50	55	15

Compétences
Bouffonneries, Comédie, Commerce, Humour, Sens de la Repartie, Ventriloquie.



Dotations
Couteau, maquillage, costumes, bâton de fou.

Né dans un cirque, Lorenzo s'est enfui très jeune, déterminé à ne pas être un clown grotesque toute sa vie. Amer jusqu'à la démence, il est facile de le provoquer mais sa colère est pathétiquement dépourvue de danger. (Notez qu'il a toujours été l'ami d'Haufmann et que les colères d'Haufmann ne sont vraiment pas inoffensives.) Il est aussi habile dans les rôles comiques que sérieux mais comme le Rosae Theatrum a besoin d'un bouffon et Lorenzo répond à ce besoin. Bien qu'il soit heureux de se montrer sur les planches, il méprise secrètement les rôles comiques qu'il y joue. Sorti de scène, il est malheureux et irritable, blessé que les gens refusent de le prendre au sérieux.

Gianessa Antoniela

Actrice maudite

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	30	30	3	3	6	30	1	55	50	50	30	50	70

Compétences
Alphabétisation, Charisme, Comédie, Danse, Éloquence, Équitation, Histoire, Langage Secret (Classique), Musique, Séduction.



Dotations
Couteau, livres, costumes.

Gianessa, l'actrice principale de la troupe, se spécialise dans les rôles romantiques et mélodramatiques. Élevée par des parents tiléens à Gisoreux, c'est une belle brune au teint mat et son physique — surtout quand elle interprète les romances les plus torrides — attire parfois une audience plus intéressée par certains plaisirs terre à terre que par l'art. Elle est plutôt menue, pourtant sa présence en impose. Son visage est mince et calme, ses yeux grands et expressifs. Elle affectionne les vêtements amples et noirs. Elle partage les idéaux de Braten dont la dévotion à son art l'impressionne, mais son cœur appartient secrètement au sombre Haufmann. La sensualité dévorante qui l'anime sur scène ne l'empêche pas d'agir avec discernement dans la vie réelle et elle ne prend d'amants que lorsque son jugement ne peut plus contrôler ses besoins.

Adam Haufmann

Premier-Couteau innocent

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	35	35	4	3	6	30	2	35	35	35	30	35	30

Compétences
Alphabétisation, Chant, Comédie, Équitation, Langage Secret (Classique).



Dotations
Épée, costumes.

Brun et musclé, Haufmann est très différent de Braten. Ses yeux noirs brillent avec passion, mais c'est une passion plus noire et incontrôlable que l'enthousiasme naïf de Braten. Prompt à la colère et le sarcasme cinglant, c'est un ami bon et loyal pour ceux qui tolèrent ses humeurs (comme tous ceux qui railleront Lorenzo l'apprendront à leurs dépends). Haufmann arrive tout de même à se montrer agréable et concentre son intensité dans des rôles tragiques, violents, des rôles de maudits le plus souvent. Les idées visionnaires de Braten le captivent. Il a envie de Gianessa, mais il ne l'aime pas et il est trop fier pour coucher avec une femme qu'il ne fait que désirer, qu'elle l'aime ou non. (Braten ignore à quel point son choix d'Adam pour Sternhaus dans *L'Infernale Machinerie du Désir* était pertinent.)

Les autres membres du Rosae Theatrum

Braten, Gianessa, Haufmann et Lorenzo sont les étoiles de la troupe mais ils sont mis en valeur par divers second rôles.

- **Maria di Faloca**, brune, forte femme, vieillit avec grâce et bonne humeur. Elle se lamente à qui veut l'écouter de son manque d'enfant et essaie de materner tous ceux qui la laissent faire. L'Œuf la déteste presque immédiatement.
- **Erik von Franzen**, un sur-mâle blond avec des muscles qui roulent pour faire chavirer les femmes, possède l'esprit d'un chiot particulièrement affectueux. Une bonne nature, facile à vivre sauf quand Katharina est concernée : il devient jaloux dès qu'on la regarde. Il a tendance à jouer des rôles sans trop de texte. Ou de vêtements.
- **Katharina Guidermann** est une minuscule innocente avec un visage souriant, de doux cheveux châtains et de grands yeux bleus accueillants. Elle et Erik sont joyeusement, chastement amoureux et essaient d'économiser de quoi se marier et s'installer.

remarquent la chose.) Les nuages prennent des formes caricaturales d'animaux distordus et noient les voyageurs sous une pluie âcre et puante ; des fondrières inattendues font trébucher les chevaux dans leurs attelages. Mais chaque mauvais passage est suivi d'une longueur de bonne route et chaque éboulement d'une agréable pente douce.

L'Œuf se fatigue très vite des inconforts du trajet. Braten calme la fillette temporairement en puisant dans une réserve apparemment inépuisable de sucreries et semble s'amuser de ses éclats et colères, allant même une fois jusqu'à l'appeler "chère petite fille". Les PJ qui soupçonnent leur pupille d'être responsable de ces effets chaotiques ont tort : c'est en fait Sternheimer et le fanatisme général de la troupe qui en sont la cause. Il n'y a là rien de conscient ou de délibéré : c'est simplement un effet de l'éclipse imminente. La même chose se produirait-elle en l'absence de l'Œuf ? Oui ou non ? C'est l'aventure entière qui ne pourrait avoir lieu sans l'Œuf.

Dans le milieu de l'après-midi, les voyageurs rencontrent un groupe de réfugiés et l'un d'eux les accoste pour mendier de l'argent, de la nourriture et de l'eau. L'homme est insistant et continue de les retenir avec louanges et remerciements même s'il a obtenu satisfaction. Pendant qu'il les retarde, ses complices se déplacent pour encercler le groupe. Le mendiant donne alors un signal et les "réfugiés" sortent des épées et attaquent.

Ce sont de vulgaires bandits qui se sont mis à vivre sur le dos des réfugiés, des proies fatiguées, faibles et désarmées, mais ils visent maintenant un meilleur butin. Ils sont douze en tout, ce qui serait une rude affaire pour les PJ seuls, mais avec l'aide de de Montalban et de ses hommes il ne sera pas trop difficile de les repousser. Leur lâcheté les incite à abandonner et à fuir s'ils sont trop nombreux à être blessés ou tués, ou simplement s'ils sentent que la victoire leur échapper. Si l'équipe avait décidé de voyager seule, les aventuriers sont en mauvaise posture jusqu'à l'intervention des hommes d'armes du Rosae Theatrum, quelques minutes plus tard. La troupe est restée, comme indiqué plus avant, à proximité et Braten pousse de Montalban à intervenir. Voilà qui devrait inciter les PJ à voyager désormais avec la compagnie.

Le spectacle de cette nuit, donné sur une scène improvisée dans la cour d'une auberge, sous le regard fixe de la Lune du Chaos, est une comédie classique *Les Chevaliers au Cirque* d'Aristides (ou *Acharniazusoi* comme l'appelle pompeusement Braten). La farce mélange mésaventures, erreurs d'identité, impertinences paillardes et mœurs dépravées des classes supérieures. Lorenzo, en séducteur professionnel nain, est parfaitement grotesque et convaincant. Gianessa, avec ses confidences salaces sur l'oreiller et son déshabillé soigneusement calculé, s'attire les foudres d'une grosse dame colérique qui la traite plus tard de prostituée scandaleuse. Un violent échange s'ensuit pendant lequel Gianessa rappelle à la femme que même si elle a pu être une prostituée pour la soirée, elle n'est pas, elle, une vieille idiote mal peinte au matin. La dispute se termine quand Lorenzo surprend l'assistance et surtout ceux qui le connaissent en montant sur une table près de la dame pour l'embrasser fermement sur la bouche en lui promettant de la rejoindre plus tard dans sa chambre. La dame stupéfaite se retire aussitôt et Lorenzo, apparemment nerveux et abattu, sans doute inquiet à l'idée de devoir tenir sa promesse, file sans rien dire.

Bandits

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	30	3	3	6	25	1	35	25	25	30	25	25

Compétences
Bagarre.

Dotations
Épées, vestes en cuir ; deux d'entre eux ont des arbalètes.

L'auberge est vieille et les murs peu épais. Certains des PJ, installés près de la chambre de Gianessa, sont réveillés peu après minuit par l'écho de sanglots étouffés. S'ils s'en inquiètent, elle se montre embarrassée et dit seulement qu'il s'agit d'une affaire personnelle. Un personnage féminin peut lui faire avouer ses inquiétudes en restant seule avec elle : elle ne comprend pas pourquoi Braten a abandonné son théâtre à Gisoreux pour une tournée si téméraire et ce voyage à Marienburg la terrorise. Ni Braten, ni Sternheimer ne veulent en discuter et cette attaque de bandits a mis ses nerfs à rude épreuve. À part la calmer, il n'y a pas grand-chose à faire pour elle.

Louis de Montalban

Homme d'armes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	30	4	4	7	35	2	40	45	35	40	35	30

Compétences
Spécialisation (Armes à Deux Mains), Traumatologie.

Dotations
Épée bâtarde, arbalète, chemise de mailles (à manches).

De Montalban est un petit costaud basané au port de tête aristocratique. Ses longs cheveux noirs, son regard pénétrant, ses traits bien dessinés et ses vêtements colorés le distinguent des autres gardes, mais ses hommes l'apprécient et il préfère leur compagnie à celle des acteurs. Malgré tout son panache, de Montalban est un soldat raisonnable et pratique, qui prend son devoir au sérieux et le remplit avec efficacité. Il sait juger les hommes et ne recrute que des gens en qui il a confiance. Il refuse de discuter de la sagesse d'une telle expédition bien qu'il pense, en privé, que c'est une course imbécile ; il a un travail à faire et il est décidé à le mener à bien.

Les gardes

De Montalban commande quatre hommes d'armes, John, Jules, Louis et Markos. Ils ont été engagés par lui pour ce voyage et ne savent pas grand-chose du Rosae Theatrum, si ce n'est qu'il paie bien. Ils servent aussi de machinistes et de porteurs, prêtant la main pour les décors et les accessoires. Ce sont d'honorables gaillards qui suivent facilement ceux qu'ils respectent et sont extraordinairement fidèles à la vertu mercenaire : le contrat.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	30	3	3	6	25	1	35	25	25	30	25	25

Compétences
Spécialisation (Armes à Deux Mains), Traumatologie.

Dotations
Épées bâtardes, armure de cuir complète.

Les Enfants Sages

Le lendemain matin, Lorenzo se montre particulièrement taciturne et refuse sèchement son petit déjeuner, préférant à la place prendre un bain passablement long dans un ruisseau

proche. Braten semble vaguement contrarié par le retard que provoquent ces ablutions mais s'abstient de tout commentaire, hormis quelques reniflements dédaigneux.

À moins que le MJ ne veuille introduire des rencontres de hasard — monstres, bandits ou réfugiés d'un intérêt particulier — la journée se passe sans histoire. Mais les bizarreries du climat et le malaise général perdurent. L'équipe doit penser que le Chaos commence à déformer le monde entier. Les effets sont en fait beaucoup plus limités puisqu'ils se focalisent sur Paulus.

Dans la soirée, les voyageurs trouvent une autre auberge. Située dans un petit village, ce n'est pas un des relais habituels des diligences et il y a moins de monde que dans les deux précédentes. Toutefois, les clients sont plus riches : ils avaient plus à perdre en quittant Marienburg et sont partis les derniers. Les acteurs jouent une pièce moderne, *Les Enfants Sages* de Johann Bart, qui voit les enfants d'une importante famille de la noblesse destituer leurs aînés incapables et gérer les conflits politiques locaux avec une approche personnelle et enfantine. Les aventuriers qui font des jets d'*Observation* remarquent que les acteurs jouant des enfants semblent perdre jusqu'à quinze centimètres de taille pendant la représentation — mais les postures peuvent être trompeuses.

Tard dans la nuit, les PJ entendent, malgré les murs plus épais, des éclats de voix provenant de la chambre de Gianessa : l'actrice est avec un homme (un Test normal d'*Écoute* identifie Sternheimer). Elle est bouleversée ; il est en colère et sa voix est la plus forte. Ceux qui écoutent saisissent au mieux une partie de ce qu'il dit : "Je ne te laisserai pas... crois-moi, ce précieux idiot m'écoutera moi et pas toi... ces sensibleries sentimentales n'ont pas leur place dans ce que nous... beaucoup plus important... plus important que tu ne le réalises." S'il est dérangé, Sternheimer sort de la chambre en murmurant à l'adresse des PJ, "Désolé de vous réveiller ; juste une querelle d'amoureux", mais le visage de Gianessa dément cette explication. Interrogée, cette dernière refuse absolument de parler de cette dispute.

L'Infernale Machinerie du Désir

Le lendemain se lève froid, humide et oppressant. Les voyageurs quittent l'auberge pour s'enfoncer dans un monde de brouillard et de crachin gris et étouffant. Les voix sont curieusement déformées par l'épaisse brume — même le baryton riche et exagéré de Braten semble faible et distant. En moins d'une heure, tout le monde est trempé jusqu'aux os. Gianessa est maussade et se plaint du désastre qui frappe ses costumes tandis que Haufmann réplique des sarcasmes cruels et malpolis d'une voix qui n'est plus qu'un gémissement. Celle de l'Œuf, perçante, stridente, omniprésente, tape sur les nerfs de chacun. Avec les heures qui passent, le temps ne fait qu'empirer, et il s'abat des rafales de pluie et de neige fondue. Un MJ mélodramatique voudra peut-être y ajouter une pluie de grenouilles déformées et dénaturées en prime.

Miraculeusement, en fin d'après-midi, c'est le retour du beau temps. En moins d'un quart d'heure, le soleil désintègre le brouillard et la température rejoint celle d'une belle journée d'hiver. Les vêtements commencent à sécher. L'humeur des acteurs s'améliore aussi vite que la météo et les rigueurs du jour sont complètement oubliées. À l'approche de la soirée, la route traverse une petite ville de marché, Klessen. Braten décide que voici venu le jour idéal pour une dernière répétition en costumes de la pièce qu'ils présenteront à Marienburg et commence à chercher où s'installer pour la jouer. Il trouve bientôt une auberge bondée, occupée par des gens qui, en raison de leurs intérêts commerciaux et politiques ne peuvent pas trop s'éloigner de Marienburg. Braten ordonne à sa compagnie d'installer la scène et les sièges dans la cour.

Les clients de l'auberge et des habitants du cru se rassemblent pendant que les tréteaux de la scène sont mis en place ; le public n'a rien d'idéal. Celui qui cherche alors Braten ou Sternheimer (et le MJ peut s'arranger pour que cela arrive) les trouve dans une



petite pièce privée à l'intérieur de l'auberge, absorbés par leur discussion. Il est possible de les écouter discrètement : ils parlent de Gianessa. Sternheimer annonce qu'elle veut partir ; Braten répond qu'elle n'a qu'à faire ce qu'elle veut ; Sternheimer dit que non. Le ton de la conversation laisse clairement deviner que ce dernier saura imposer sa volonté. Quand la nuit tombe, la Lune du Chaos jette une étrange lumière sur la ville et la scène en plein air ; quand la pièce débute, son éclat maléfique semble étrangement approprié au drame.

L'Infernale Machinerie du Désir, ou, Amour est la dernière pièce de Will Pikewaver, et la meilleure d'après certains. L'histoire, qui se déroule à Marienburg, est un puissant mélange de rhétorique politique, de tragédie romantique et de passions familiales. Contrairement aux habitudes du Rosae Theatrum, le rôle principal, Dieter Sternhaus, un jeune gentilhomme piégé par ses loyautés contradictoires envers sa famille, ses amis et ses alliés politiques, est joué par Adam Haufmann. Sternhaus se laisse pousser par un douteux manipulateur, Philippe (Braten), dans une liaison avec Elizabeth (Gianessa), la fille naïve d'un maître de guilde. Celle-ci, jalouse, dévorée par sa passion adolescente envers Dieter, lui fait croire qu'elle attend un enfant de lui. Sternhaus pris de panique se tourne vers Philippe qui lui tient le discours suivant. Primo, si l'on apprenait cet amour avec la fille d'un commerçant, lui et sa famille seraient déconsidérés. Secundo, si la demoiselle se retrouvait enceinte sans être mariée, son père, un homme connu pour ses colères impitoyables, la jetterait sans doute à la rue.

Philippe persuade Sternhaus de tuer Elizabeth qui ne représente pour le jeune homme qu'un plaisir passager, mais la mère d'Elizabeth, Charis (di Faloca) assiste au meurtre. Désespéré, Sternhaus se tourne encore vers Philippe pour apprendre que ce dernier avait séduit Charis il y a plusieurs années et que le couple a conspiré pour qu'il les débarrasse du fruit de cette liaison coupable et devienne par le fait leur esclave. Le fameux monologue de fin de Sternhaus, qui se tient sur la berge du fleuve en pensant au suicide, reste une énigme : le fruit de sa réflexion n'est pas révélé par Pikewaver, et l'opinion se partage entre ceux qui pensent que la chose est délibérée et ceux qui croient que l'auteur est mort avant d'avoir fini son travail.

Représentation

Ce soir, le public assiste à une représentation de *L'Infernale Machinerie du Désir* ; d'une véracité inégalée dans toute l'histoire du théâtre. Jamais encore une pièce n'avait connu de changements de décors et de costumes aussi rapides et discrets. Pikewaver croyait apparemment qu'un château pouvait se transformer en jardin en quelques secondes seulement ; c'est bien le cas cette nuit. Pour ce que l'on peut en voir, les machinistes — hommes d'armes le jour — ne font qu'apporter un trône, une paire de colonnes et un fond gris pour les scènes au château, pourtant le décor semble bien plus riche en limite de vision. Haufmann sort d'une scène échevelé et couvert de sueur et revient presque aussitôt habillé et coiffé de frais pour la suivante, le visage parfaitement composé.

Des PJ méfiants sont maintenant bien soupçonneux et se préparent peut-être à intervenir. Le MJ doit encourager ce sentiment d'inquiétude sans pour autant l'appuyer par du concret. Ceux qui se sont mêlés au le public entendent autour d'eux des commentaires décrivant la représentation comme tout à fait impressionnante, mais certains spectateurs ont vu mieux — même si ce n'est pas souvent. Ils saisissent aussi quelques bribes d'autres conversations — par exemple, sur l'éclipse ou la politique universitaire de Marienburg — qui ne leur apprennent pas grand-chose en fait, mais qui peuvent paraître plus intéressantes que la pièce. Et Sternheimer, qui focalise peut-être déjà les soupçons des PJ, est pour une fois dans le public et non en coulisse.

La pièce est perturbée à l'Acte Deux par un spectateur. Le jeune bravache ivre, jaloux de Sternhaus, saute sur scène, offrant de se battre en duel pour les faveurs d'Elizabeth. Haufmann s'interrompt à peine et improvise sans hésiter quelques tirades crédibles avant de jeter l'ivrogne vers les sièges comme un sac, un tour de force dont Sternhaus aurait été fier. (Bon, personne n'a dit que les acteurs devaient être des mauviettes.)

Puis Haufmann et Gianessa commencent la scène du meurtre. Elizabeth, tendre mais passionnée, regarde les yeux de Sternhaus en murmurant son amour. Celui-ci répond par des platitudes aimables teintées d'incertitude. Ils s'embrassent, s'écartent. Leurs yeux se rencontrent. Et Sternhaus, presque tendrement, lui glisse une dague dans le cœur.

Le regard d'étonnement douloureux qui se lit sur le visage de Gianessa est absolument convaincant. Et il peut l'être : Haufmann l'a tuée. Il regarde la dague avec horreur, puis le corps de Gianessa et la tache de sang qui s'élargit sur sa poitrine. Il règne un silence de mort, uniquement entrecoupé par la respiration saccadée d'Haufmann.

Après un temps, l'assistance commence à murmurer ; sans se douter que Gianessa est réellement morte, le public se demande si Haufmann n'a pas oublié son texte. Alors que les murmures s'amplifient, la voix de Braten souffle la suite du texte depuis le côté cour : "Une putain est morte, et mienne la main qui a tué..."

Haufmann entend le souffleur et y répond instinctivement d'une voix tremblotante puis il reprend confiance en débitant l'élégie à Elizabeth par laquelle se justifie le meurtrier. Quand il est temps de découvrir Charis qui le surveille, il semble avoir oublié le cadavre à ses pieds.

Il se peut que les PJ comprennent ce qui se passe et essaient d'intervenir — mais le MJ doit veiller à ce que cela ne se produise pas. Pour les spectateurs, cela semble toujours être une pièce de théâtre ; des personnages habitués aux combats peuvent penser différemment, mais ils doivent d'abord réussir un Test d'*Observation* à -20 (+10 pour *Acuité Visuelle*). S'ils bondissent alors, commencent à crier et tentent d'atteindre la scène, ils sont hués et sommés de s'asseoir par les spectateurs moins perceptifs. En coulisse, ceux qui voient ce qui se passe sont interceptés par un Braten refusant de toutes ses forces qu'on interrompe la pièce. "Si quelqu'un voit cela, cela va déclencher la panique — et trop de questions stupides. Je crois bien avoir vu un Répurgateur dans l'assistance et on finira probablement tous sur le bûcher si un de ces maniaques intervient. Et Gianessa n'aurait pas voulu que nous arrêtions, vous savez. De toute façon, la pièce est presque finie maintenant."

(Cette histoire de Répurgateur est une pure invention — ou un désir pris pour la réalité. Mais voilà un mot qui devrait désormais inquiéter les PJ et si Braten remarque l'effet qu'il a sur eux, il continue de l'utiliser.)

Quand la scène se termine, les machinistes enlèvent avec dégoût le cadavre de Gianessa, mais aucun ne semble prêt à s'en prendre à Haufmann. On retrouve facilement la dague, là où Haufmann l'a laissé tomber : si aucun PJ ne la prend, un des machinistes s'en charge. La pièce reprend et s'achève sans autre incident — à moins, bien sûr, que les PJ ne tiennent absolument à intervenir. Dans ce cas, la suite n'est plus que fureur et complications sans résultat tangible — si ce n'est que personne ne pourra vraiment dormir ce soir. Les autorités légales du cru ne sont pas à la hauteur (voir ci-après).

Ce n'est qu'après la fin de *L'Infernale Machinerie du Désir* et une fois les décors remballés que la troupe semble réellement comprendre la situation. En se rendant compte de ce qu'il a fait, Haufmann manifeste brièvement sa détresse puis s'enferme dans un silence atterré. Braten se montre violemment maniaco-dépressif ; il est bouleversé et désorienté, mais se laisse aussi emporter par une étrange jubilation : "Voilà qui justifie complètement ma confiance dans cette chère Gianessa ! Elle a eu le privilège d'exprimer son art jusqu'à son extrême limite ! Je défie quiconque de trouver une représentation de la mort qui puisse se comparer avec ce chef-d'œuvre ! Quelle intensité ! Quel sentiment !". De Montalban souligne que le voyage était déjà bien assez dangereux sans un meurtrier dans la troupe, mais Braten

ne veut rien entendre. Il est bouleversé par la mort de Gianessa — il n'est pas inhumain ou indifférent — mais il est trop attaché à sa vision de l'Art pour renoncer à poursuivre le rêve qui était aussi celui de l'actrice et pour se lamenter inutilement. Sternheimer est étrangement silencieux et plus tard étrangement absent.

Enquête ?

Le corps de Gianessa est déposé dans une arrière-salle de l'auberge et plus ou moins oublié pour le reste de la nuit — la plupart des acteurs vont néanmoins lui rendre les derniers hommages. Les PJ ont tout loisir pour examiner le cadavre à condition qu'il soit traité avec respect. Il n'y a qu'une seule blessure, une blessure simple : la lame est entrée directement dans le cœur. La mort était inévitable.

Ceux qui désirent entreprendre quelque chose au sujet de cette affaire n'ont guère d'aide à attendre des employés de l'auberge. Ceux-ci tendent à considérer le drame comme un accident tragique — très triste pour cette femme bien sûr, mais c'était une actrice itinérante, une inconnue pour eux. Le milicien de la ville voit les choses du même œil, ce qui n'est guère étonnant pour un milicien à mi-temps, un homme entre deux âges, qui considère que les disputes sur les droits de passage ou les emplacements de marché marquent les limites de sa compétence.

Enfin, quelqu'un examine l'arme qui a tué Gianessa. C'est une dague de théâtre, à lame escamotable ; elle est entièrement en bois peint et un mécanisme à ressort permet à la lame de se rétracter dans le manche. Elle fonctionne parfaitement et sans à-coups et on ne voit pas comment elle pourrait seulement égratigner la victime. Mais le sang de Gianessa sèche sur la lame. Les PJ peuvent chercher de l'acier camouflé, une commande qui bloque la lame ou un défaut mécanique. Ils ne trouvent rien. Aucun doute n'est permis ; Adam Haufmann a tué Gianessa avec un jouet.

Montrer la dague à un villageois ou à un réfugié n'apporte que des ennuis. Soit on considère qu'il s'agit plaisanterie de très mauvais goût, soit on invoque de la "sorcellerie noire", ce qui déclenche des réactions hostiles. En fait, toutes les recherches sur ce meurtre aboutissent à des impasses. Ce n'est pas, comme peuvent le penser les PJ, un assassinat calculé ; la mort de Gianessa est bien un accident, un accident bizarre mais nullement prémédité. Il devrait cependant éveiller les soupçons sur Sternheimer et les personnages le surveilleront peut-être de plus près.

Coup de Lune

Le lendemain matin, les acteurs ne semblent pas affligés par la mort de Gianessa. Même Haufmann a renoncé aux accents tragiques et décrit avec excitation comment la pièce l'a affecté. Tous célèbrent le talent de l'actrice qui a connu son apogée avec cette brillante représentation de la mort d'Elizabeth.

Ils doivent bien sûr enterrer leur partenaire, mais cela ne prend guère de temps. Le prêtre local — un fidèle de Rhya — suppose qu'il s'agit d'un triste accident, secoue la tête sur cette malheureuse affaire, murmure une prière à Rhya afin qu'elle intercède auprès de Mòrr pour l'âme de la disparue et repart la main pleine de cuivre après moins d'une heure de travail. La troupe reprend alors la route vers Marienburg avec la ferveur du converti ou du fou.

Les aventuriers sont peut-être maintenant décidés à se tenir à l'écart de ces maniaques. Mais le problème n'a pas changé : tout le monde se dirige dans la même direction à une vitesse sensiblement égale. En fait, comme les PJ sont à pied, et portent l'Œuf la plupart du temps, la troupe va certainement un peu plus vite qu'eux. Or, la fillette a un faible pour Braten et souffre de se voir entraîner loin "d'Oncle Steffan" sans raison apparente ; il se pourrait bien que son pouvoir joue pour réunir à nouveau les deux groupes.

Quelques kilomètres après Kessel, les voyageurs croisent un groupe de déments : ces pauvres hères ne présentent aucun danger en temps normal mais ils ne sont plus capables de résister aux suggestions du Chaos. Excités par la proximité de l'éclipse et l'influence de Mórrslieb et réunis par leur démence commune, ils cabriolent follement autour de l'équipe sans gestes agressifs jusqu'à ce qu'ils remarquent l'Œuf.

Leur folie leur donne une étrange intuition et ils commencent à se disputer entre eux. Les échanges sont vifs mais incompréhensibles — les mots sont reconnaissables mais ne forment rien de cohérent. Ils arrêtent pour exiger l'Œuf : "C'est le nôtre, vous m'entendez ! On l'a posé y'a pas onze cents ans et un salopard l'a caché pendant qu'on avait le dos tourné ! Oh, s'il vous plaît, messire, merci beaucoup de vous en être occupé, mais il nous appartient et on le veut !"

Ils deviennent bientôt furieux et attaquent, bourrant l'équipe de coups de poing ou utilisant maladroitement une dague, jusqu'à ce qu'ils soient tués ou hors de combat. Parmi cette douzaine d'individus, aucun n'est un combattant entraîné ; l'Œuf les trouve effrayants et son pouvoir aide les PJ (pour une fois).

Les déments sont en loques et couverts de boue et, à moins que les PJ ne les examinent de près, se ressemblent tous. Pendant l'affrontement, le MJ en choisit un au hasard et fait faire aux PJ qui se battent avec lui un jet d'*Observation* tous les rounds. Il s'agit de Klaus, leur ancien compagnon de route (page **22**). Ses yeux ne reflètent plus le moindre éclair de raison et il ne reconnaît personne ni ne répond à son propre nom. Aucun traitement ne peut le guérir ; s'il est ramené à Marienburg et remis à Goffman, il se rétablit lentement une fois l'éclipse passée.

Les réactions des déments (si les PJ ne se sont pas déjà trahis) sont une révélation pour Paulus Sternheimer : cette fillette est importante pour le Chaos et voilà probablement le groupe qu'il devait retrouver. Il va désormais chercher à séparer l'Œuf des aventuriers ; il se met à cultiver son amitié et essaie de la tourner contre eux.

En milieu de matinée, la Lune du Chaos s'élève au-dessus de l'horizon et grimpe rapidement dans le ciel. Les nuages semblent éviter de croiser son disque et des personnages nerveux peuvent imaginer qu'elle les fixe de son œil empreint de folie. Cette atmosphère ne vaut rien à Haufmann qui se met à murmurer pour lui-même et à piquer des fous rires, poussant parfois de petits cris étranglés. Le soleil brille avec force mais malgré tout son éclat, c'est la Lune du Chaos qui attire l'attention. Elle ne frôle toujours pas le soleil mais s'en rapproche depuis hier.

La Lune du Chaos atteint son zénith en milieu d'après-midi et Haufmann craque. Il s'en prend aux personnes les plus proches — Braten et Sternheimer qui sont dans la même voiture — en hurlant. "C'est de votre faute, n'est-ce pas ? Vous et vos maudites métamorphoses, vous et votre précieuse éclipse, vous et vos rêves d'art ! Eh bien, c'est fini maintenant ! Pas un pas de plus ! On vous ouvrira les tripes, démons, fils du Chaos — oui, et

Déments

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	5	20	1	30	20	20	20	20	20

Compétences
Violence forcenée.

Dotations
Certains ont des dagues.

Note
Malgré leur faible **FM**, les déments sont fanatiques et ne cessent pas d'attaquer même s'ils se font mettre en pièces.

à vos serviles acolytes aussi." (Il a un geste pour désigner le groupe.) "Plutôt mourir que de faire un pas de plus sous cette lune maudite !"

Il sort son épée et l'agite au hasard sans qu'on puisse juger s'il a l'intention d'attaquer ou de se tuer. Avant qu'il soit possible d'en décider, il semble voir quelque chose dans le reflet de sa lame. Son regard se fige, il suffoque d'horreur et jette l'épée au loin, reculant puis tombant au sol pour n'être plus qu'un tas sale et dépourvu de dignité.

Haufmann ne parlera jamais plus, si ce n'est avec la voix de ses personnages. Il a vu le visage du Chaos et son esprit est détruit.

Le Marchand de Sorcellerie

Cette nuit, on joue *Le Marchand de Sorcellerie* devant le maigre public distrait d'une taverne campagnarde. Braten tient le rôle principal, Gathros, un marchand que ses habitudes décadentes et dispendieuses ont conduit au bord de la faillite et qui se met à vendre de sinistres jouets enchantés pour rétablir sa fortune. Lorenzo est étonnamment acceptable dans le rôle de Jalissa la sorcière qui croit avoir pris au piège Gathros mais apprend bientôt que celui-ci l'exploite comme il a exploité toutes ses femmes. Les aventuriers surpris de voir le nain dans un rôle non-comique constatent qu'il s'en sort très honorablement.

Un seul incident grave vient perturber la pièce. Au deux-tiers de la représentation, Jalissa se lance dans une longue tirade ; elle dénonce l'iniquité de Gathros en faisant les cent pas dans sa cuisine. Le lieu est évoqué par toute une collection d'accessoires : chaudrons, pots d'herbes séchées, livres moisis, une coupe de pommes, casseroles, couteaux, et, perché au-dessus de l'ensemble, un corbeau empaillé aux yeux de verre qui représente le familier de la sorcière auquel tout ce discours s'adresse. Le monologue touche à sa fin quand le corbeau s'envole, plonge dans les coulisses et attaque Braten à coups de bec et de griffes. Puis il s'en prend brièvement à deux spectateurs dont un marchand réfugié aux riches habits.

L'oiseau surprend par son agressivité quand il est animé mais, une fois éventré, il redevient un corbeau empaillé et les PJ ne trouvent aucun indice prouvant qu'il a jamais été autre chose. L'assistance ne manque pas d'être troublée et des murmures se font entendre pour qu'on appelle un Répurgateur. Klaus, s'il est là, tremble et bégaye de terreur pendant le reste de la soirée.

Après la représentation, Braten félicite Lorenzo pour son soin du détail. "Mais où as-tu trouvé des pommes à cette époque de l'année", demande-t-il, "je croyais que nous n'avions que des fruits de bois." Lorenzo le regarde avec mépris. "Nous n'avons que des fruits de bois", dit-il et, avec un à-propos de grand comique, porte les mains à son estomac et vomit violemment plusieurs morceaux de bois mastiqués et dangereusement piquants. Il regarde les débris avec horreur, crache du sang sur le sol et s'enfuit dans sa chambre.

Les aventuriers qui vérifient la boîte aux accessoires trouvent une pomme de bois croquée à plusieurs endroits.

En allant se coucher, les PJ découvrent un de leurs lits fait en portefeuille et un seau d'eau posé en équilibre sur la porte entrouverte d'une de leur chambre. L'Œuf dort dans son lit avec sa plus belle expression d'innocence angélique. La fillette n'y est réellement pour rien : les rôles comiques de Lorenzo sont en train d'envahir sa morne réalité.

Corbeau empaillé

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	33	0	2	2	5	30	1	—	10	14	24	24	—

Compagnons des loups

De l'agitation très matinale réveille les aventuriers. Des bruits de remontrances, de plaidoirie passionnée et des sanglots féminins se font entendre quelque part dans l'auberge. S'ils s'en inquiètent, ils trouvent Braten qui sort en sautillant ridiculement d'une autre chambre que la sienne, essayant désespérément d'enfiler son pantalon. "Dépêchez-vous !" crie-t-il dès qu'il les voit. "Il est temps de partir !" Le reste de la troupe est déjà en train de se préparer.

Si les PJ se joignent à cet exode, l'Œuf proteste bruyamment. Sternheimer tente de l'apaiser et de convaincre la majorité des aventuriers de lui confier la fillette. Il essaie probablement de la kidnapper s'ils acceptent ou s'ils la laissent seule avec lui pendant quelques minutes. S'ils décident de rester, Sternheimer traite Braten d'imbécile et refuse de partir.

Braten, pressé, ne daigne pas s'expliquer avant d'avoir quitté l'auberge. Mais il apparaît qu'une jeune demoiselle, la fille du riche marchand, a été très impressionnée par le mode de vie de Gathros — Braten s'est donc fait un plaisir de lui montrer comment précisément Gathros corrompait ses conquêtes. Le père de la fille, qui se faisait soigner, au rez-de-chaussée, les blessures ouvertes par le bec du corbeau, a entendu des bruits qu'il n'a pas jugés dignes d'une demoiselle distinguée. Ayant vérifié par lui-même leur origine, il a émis plusieurs menaces très grossières à l'intention de Braten. Naturellement, ce dernier, pour ne pas déranger les autres clients de l'auberge, a décidé de partir immédiatement.

Les PJ peuvent trouver que ce n'est pas une excuse valable pour leur faire quitter la chaleur hospitalière de l'auberge au beau milieu de la nuit, mais Braten a décidé de jouer ce vaudeville comme une excitante aventure romantique. Il ne daigne pas répondre aux indélicats qui lui demandent pourquoi il se met à coucher avec des femmes.

Si les aventuriers restent à l'auberge, les protestations du marchand et les bavardages du personnel les mettent au courant. La jeune dame est enfermée dans sa chambre. Malheureusement, le marchand a décidé que les PJ sont des amis de Braten et passe des heures à les menacer d'une action judiciaire ou d'horreurs plus simples. Ils ne dormiront guère cette nuit.

Rapidement, Braten et ceux qui l'accompagnent trouvent une grange vide où ils passent le reste de la nuit dans un terrible inconfort. Ils commencent la journée suivante affamés, courbatus et fatigués. Si les aventuriers sont restés à l'auberge, ils passent près de la grange au moment où la troupe reprend la route le lendemain matin (à la plus grande joie de l'Œuf). Ils ne sont plus qu'à trois jours de Marienburg.

La journée se déroule ensuite sans incident mais semble ne jamais vouloir finir : à croire que le regard de Mórrslieb draine l'énergie de chacun ; le paysage est plat, inébranlable. Personne n'a rien à dire, semble-t-il. Il faut plusieurs heures pour que quelqu'un remarque l'absence de de Montalban et de ses hommes, que personne n'a vus depuis le départ précipité de l'auberge. Braten jure, brièvement et mollement, contre eux, Sternheimer semble étrangement content, et personne n'a la force de s'émouvoir.

À la fin de la journée, les voyageurs entrent dans une région plus peuplée, les terres proches de Marienburg. Ils trouvent une auberge sans difficulté et un Braten épuisé donne pour la forme une représentation de *Compagnons des Loups* de Sinclair, le monologue d'un enfant élevé par des loups et adopté par des marchands. Il est aussi surpris que les autres quand Haufmann sort de son silence pour son "effet sonore" habituel (hurlements de loups et concert de voix) — mais ce n'est qu'un rôle qui parle à travers lui.

Ce soir, Lorenzo veut jouer d'autres farces à ses compagnons, mais les PJ sont probablement sur leur garde, cette fois, et le prennent la main dans le sac. Ses réponses sont idiotes, comiques, caricaturales : il ne prend personne au sérieux. Ses mines et ses contorsions sont celles du bouffon. Sa bouderie est

oubliée en faveur de son rôle traditionnel. Lorenzo et Klaus, si ce dernier accompagne l'équipe, sont surpris en train d'échanger des bégaiements et de rire hystériquement.

Cette nuit, Sternheimer décide qu'il a besoin d'aide et jette un puissant sort d'*Appel de la Fraternité* (voir page **116**). Des aventuriers très soupçonneux peuvent le prendre sur le fait et tous ceux qui sont d'un alignement Chaotique ressentent le même frisson que lorsque l'agent de la Fraternité a utilisé ce sort au Chapitre 1. Zahnarzt rend visite aux personnages (trois maximum) qui se sont montrés particulièrement méfiants envers Sternheimer et leur donne le même rêve : le régisseur les sauve d'un Œuf de maintenant six mètres de haut, qui arbore des yeux évoquant les profondeurs marines et des crocs comme des écueils déchiquetés.

Prendre un Chat pour Femme

À deux jours de Marienburg. Fatigués, ensanglantés peut-être, harassés, hantés par des corbeaux empaillés, des actrices assassinées, des démons chuchotants et des fillettes insupportables, nos héros attendent sûrement avec impatience la fin de leur quête. Rien n'est désormais certain dans ce voyage. Haufmann reste silencieux, Braten et Sternheimer discutent sans fin du moyen de jouer *L'Infernale Machinerie du Désir* sans les deux acteurs principaux. Il semble y avoir beaucoup moins de trafic sur la route. Le temps se normalise un peu : il pleut ; une douche froide et pesante qui gèle jusqu'à l'os et semble plus polluante que purifiante.

Deux heures avant la nuit, le groupe rencontre un homme qui se tient sous un arbre avec son cheval. Il salue tout le monde et prétend que sa monture boite et qu'il a peur de se déplacer seul : peut-il se joindre à eux ? Les PJ remarquent qu'il porte une lourde cape de voyage par-dessus une sorte de robe noire, que ses doigts sont chargés de gros anneaux et que son cheval n'a pas du tout l'air de boiter. Ceux qui le surveillent ou surveillent Sternheimer notent qu'ils se regardent dans les yeux, échangent même certains signes mais ne se disent pas un mot. L'homme se présente comme Franz Van Mehern, un marchand en route pour Marienburg — "Je crois que l'on peut y faire de bonnes affaires à cette époque de l'année." Il ne dit rien de plus. Ceux qui s'assoient à moins de trois mètres de lui constatent qu'il sent la viande pourrie et que ses vêtements sont remarquablement secs pour quelqu'un qui a circulé sous la pluie.

Ce soir, le groupe fait halte dans une grande auberge relais qui, oh surprise, n'est qu'à moitié pleine. Van Mehern se retire dans sa chambre et ne se montre plus de la soirée. La pluie s'interrompt et la troupe retient la cour pour y jouer la comédie de Gregory Hoggis, *Prendre un Chat pour Femme*, dans laquelle Braten se laisse séduire par un félin passionné (Lorenzo) ce qui va impliquer mariage, ostracisme social, rebondissements comiques et le traditionnel happy end. Inutile de préciser que les rôles sont interprétés avec un réalisme stupéfiant et que les voyageurs et les villageois de l'assistance ne manquent pas d'être impressionnés.

Et ce soir la "traditionnelle scène finale" montre treize zombies qui foncent dans la cour et font voler tables, chaises et clients. C'est une diversion dont profite Sternheimer pour essayer de "voler au secours" de l'Œuf pendant que les aventuriers sont immobilisés par la bataille, pour ensuite bondir sur un cheval sellé d'avance et foncer au galop vers Marienburg.

Si les PJ sont trop menacés, Lorenzo, à quatre pattes, fait un bond de dix mètres et atterrit sur un zombie qu'il déchiquette à mains nues. L'acteur continue ensuite d'apporter une aide utile à l'équipe mais insiste pour *jouer* avec ses victimes avant de les tuer. Il passe temporairement à **I** 40 et **A** 2 et gagne les compétences *Esquive* et *Bagarre*. La plupart des clients hurlent et

"Franz Van Mehern"

Nécromant (Niveau 3), ex-Sorcier, 57 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	37	27	3	2	9	61	1	51	45	59	51	53	28

Alignement
Chaos

Points de Magie
21 (9 après Animation des Morts)

Compétences
Connaissance des Démons, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Runes, Conscience de la Magie, Fabrication de Drogues, Identification des Morts-Vivants, Incantations (Mineure, Bataille et Nécromantique, niveau 3), Langue Hermétique (Magikane Nécromantique), Méditation, Réflexes Éclairs, Sens de la Magie.

Sorts
Apparition de Petits Animaux, Pare-Pluie ; Animosité Magique, Immunité aux Poisons, Rafale de Vent ; Destruction des Morts-Vivants, Évocation de Squelettes ; Extension du Contrôle, Main de Poussière ; Animation des Morts ; Appel de la Fraternité.

Pénalités
Odeur déplaisante, Paralysie, Putréfactose.

Dotations
Robes, sacoches de selle contenant les composants de ses sorts, boule à parfum, 45 Guilders.

Pour un Nécromant de haut niveau, "Franz Van Mehern" n'est pas très puissant — s'il l'était, il serait certainement allié à une autre figure du Chaos que le faible Zahnarzt. De fait, il vit à Gisoreux et consacre l'essentiel de son temps à l'étude, sacrifiant à l'occasion le bouc habituel. Rappelé de sa semi-retraite pour patrouiller sur la route à la recherche de l'Œuf, il a été attiré par l'*Appel de la Fraternité* lancé par Sternheimer et utilise ses pouvoirs pour occuper l'équipe pendant que son Frère essaie de s'emparer de l'Œuf.

Si Sternheimer est tué, ou s'il ne peut capturer l'Œuf, ou si lui-même est attaqué, ou si plus de dix de ses zombies sont détruits, il abandonne le contrôle de ses morts-vivants pour chevaucher à pleine vitesse vers Gisoreux. Cette nuit, il lancera un *Appel de la Fraternité* qui annoncera à ceux qui peuvent l'entendre que l'Œuf est avec les aventuriers et se dirige vers Marienburg.

s'enfuient, mais si les PJ sont encore en danger, quatre d'entre eux reviennent avec des épées nues et se joignent à la fête ; utilisez les caractéristiques données pour les assiégeants page **77**.

N'importe qui, connaissant un peu les zombies, sait que ceux-là sont certainement contrôlés et c'est bien le cas : "Van Mehern", en réalité membre de la Fraternité, a levé le contenu du cimetière local. Il se tient, à cheval, sur la route près de l'auberge d'où il observe et guide ses forces. Deux autres zombies assurent sa protection. Il se concentre entièrement sur la coordination de l'attaque des morts-vivants ; s'il est touché ou engage le combat, tous les zombies sont immédiatement sujets à la *Stupidité ;* s'il est tué, ils se transforment en un tas de chairs putréfiées. Mais s'il se juge en danger, ou si Sternheimer s'est enfui avec l'Œuf, il file vers Gisoreux.

Si Sternheimer a été tué avant cela, Van Mehern rejoint tout de même le groupe et tente, seul, de kidnapper l'Œuf. Il envoie les

Treize zombies

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	3	3	5	10	1	10	10	14	14	14	—

Règles spéciales
Causent la *Peur ;* leurs coups peuvent provoquer *Putréfactose* et *Plaies Infectées.*

Dotations
Tous portent des Armes Improvisées.

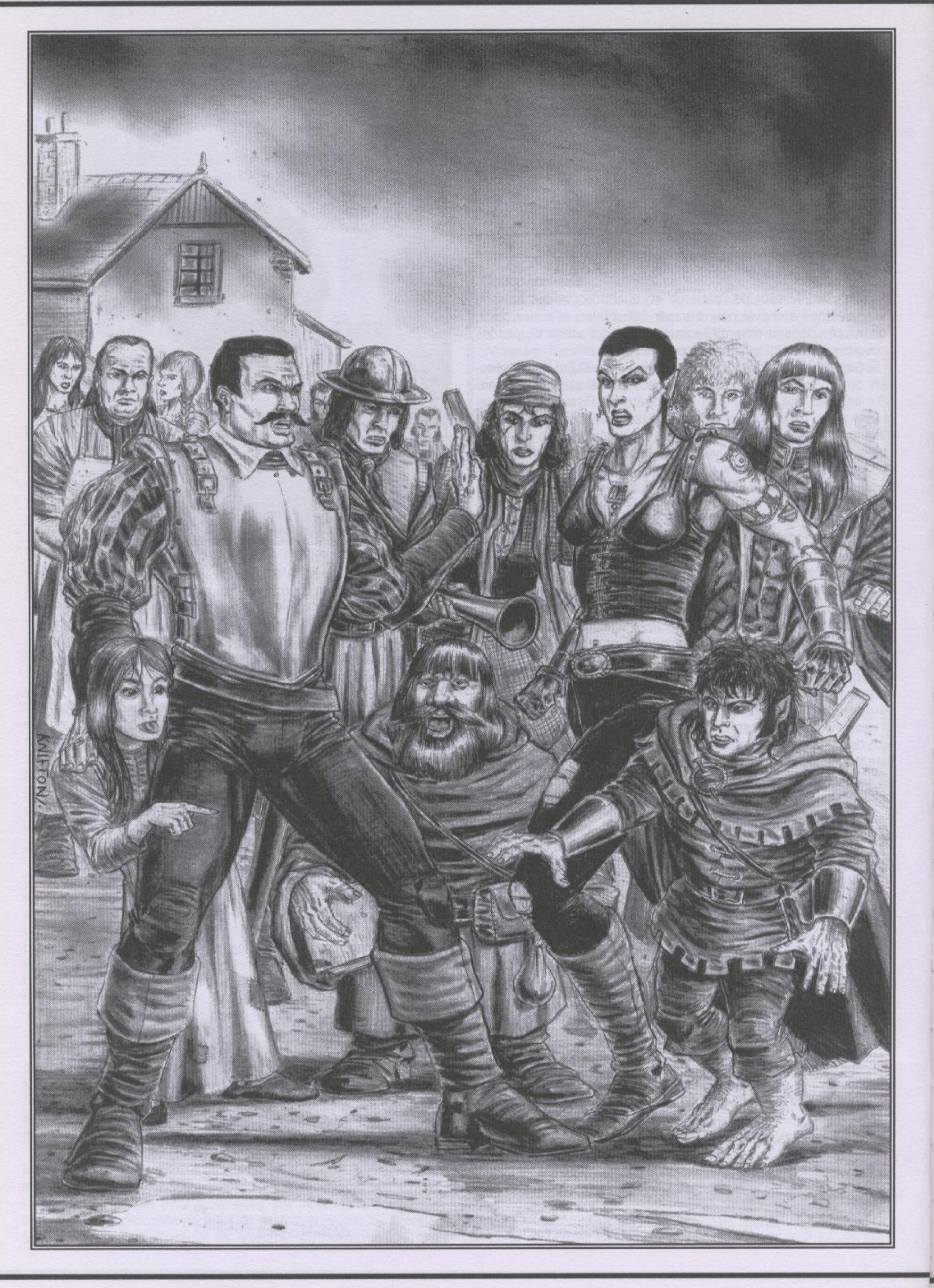
zombies dans la cour de l'auberge et, quand le combat bat son plein, s'élance à cheval pour attraper l'Œuf là où elle se trouve. Son succès dépend essentiellement du MJ qui utilise ou pas les pouvoirs surnaturels de la fillette pour la protéger.

Si Sternheimer ou Van Mehern s'enfuit avec l'Œuf, les aventuriers ont un problème. La Lune du Chaos donne assez de lumière pour engager une poursuite et la compétence *Pistage* se montrera utile mais, dans la pénombre, cette tentative demande un Test d'**Int** à -20 %. D'un autre côté, le MJ peut décider que quelques voyageurs sur la route ont vu passer un homme avec une petite fille. Sternheimer file vers Marienburg où il retrouvera d'autres sectateurs : il s'arrête au Pic et la Pépite à Lehmburg (voir chapitre suivant) et les PJ ont des chances de le rattraper là. Mais s'ils essaient de reprendre l'Œuf, ils se feront eux-mêmes accusés de kidnapping. L'enfant est complètement perturbée par tout ceci et son pouvoir ne favorisera aucun des deux camps, à moins qu'elle ne soit directement menacée. Si l'équipe perd la piste de Sternheimer, l'aventure n'est pas finie pour autant mais cela court-circuitera peut-être le prochain chapitre. Une fois l'attaque repoussée (pensez à garder en bruit de fond *Prendre un Chat pour Femme* que Braten et Lorenzo refusent d'interrompre, sauf si ce dernier se jette dans la bataille) et si l'Œuf est toujours là, la troupe profite d'une nuit calme, tranquille, détendue. Braten, qui a attendu la fin de la pièce pour observer le combat, félicite l'équipe pour sa spontanéité et sa fougue et se déclare impressionné par le réalisme des blessures. "Mais si j'étais vous, j'irais me laver tout de suite. Après c'est l'horreur pour l'enlever, vous savez. Eh bien, merci pour le spectacle mes chéris ! Je file au lit maintenant. Vous étiez merveilleux. Demandez-moi des auditions après l'éclipse."



Le lendemain matin, la troupe est frappée de confusion. Sans l'influence secrète de Sternheimer et de ses pouvoirs Chaotiques, le but de ce voyage paraît quelque peu irréel. Les aventuriers comprennent assez vite que le Rosae Theatrum n'ira nulle part aujourd'hui et ils vont sans doute abandonner les comédiens à leurs disputes. Les étranges effets chaotiques qui frappaient le paysage ont disparu, bien que la Lune du Chaos domine constamment le ciel où elle semble se pourlécher.

(Si le MJ le souhaite, la troupe se remet au bout d'un moment et réapparaît au milieu des événements de Marienburg — mais ce ne serait qu'un effet dramatique puisqu'elle a maintenant joué son rôle. Il peut aussi vouloir utiliser les acteurs comme marionnettes animées par la flûte de Muuthauwg quand — et si — le Héraut Silencieux s'en prend à Zahnarzt.)



Chapitre 8

Erreur judiciaire

Les aventuriers sont presque arrivés à destination ! Ils sont en pays civilisé et, malgré les rumeurs et les réfugiés, la vie semble plus ou moins normale dans ces terres agricoles qui alimentent la cité de Marienburg. Laissant derrière elle les débris querelleurs de la troupe de théâtre démente, l'équipe touche pratiquement au but. Les provisions sont au plus bas et l'Œuf énervée de fatigue, mais ce n'est pas un problème : voilà un petit village dont la modeste auberge semble tout de même très correcte. Il n'y a pas de raison d'arriver en ville au bord de l'inanition, après tout.

C**e devrait être la dernière journée** du voyage et les aventuriers atteignent un petit village du nom de Lehmburg. Ils ont besoin de manger et de se reposer un moment et l'endroit semble parfait. Le MJ installe maintenant une atmosphère de calme après la tempête ; l'équipe devrait rejoindre Marienburg à la tombée du jour et quelques nuages de neige épars émaillent le ciel — mais rien qui soit inquiétant avant un jour ou deux. Malgré quelques réfugiés, la région paraît tranquille et sans inquiétude, même vis-à-vis de la Lune du Chaos qui s'approche du soleil. Repos et nourriture sont des priorités naturelles pour les PJ.

Si l'équipe s'entête à ne pas tenir compte de vos allusions et refuse de faire une pause, l'Œuf montre alors sa mauvaise humeur en poussant une grosse colère en règle, qui va déclencher l'activation de ses pouvoirs : le PJ le plus déterminé tombe en avant, la bouche dans une flaque de boue ; un autre casse une courroie de sac à dos. Si les joueurs donnent à leurs personnages un comportement irrationnel, le MJ peut se montrer raisonnablement impitoyable.

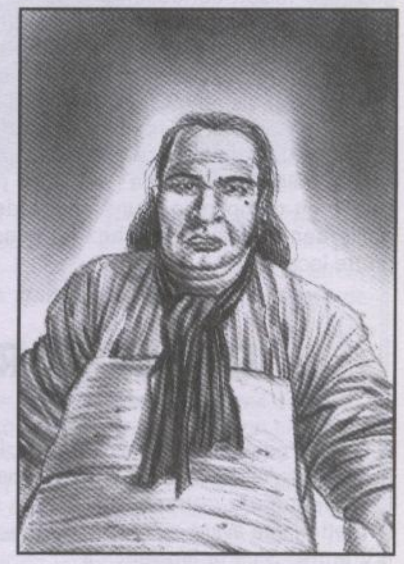
Le village

Lehmburg est un petit village agricole à moins d'une journée de cheval de Marienburg. Il abrite, en plus de l'auberge, deux maisons, une forge, une prison, un temple dédié à Sigmar et quelques fermes environnantes. Ce n'est pas un relais important — la plupart des voitures qui circulent dans un sens comme dans l'autre préfèrent continuer leur route encore un peu — et la localité est donc assez tranquille malgré sa position. Cependant, la milice locale assure aussi la loi et l'ordre à toutes les fermes des environs et son expérience des bandits la rend étonnamment efficace. De plus, comme elle est partiellement subventionnée par la cité de Marienburg, elle a pu se doter d'excellents équipements et uniformes.

Le Pic et la Pépite

Le Pic, comme l'appellent paresseusement les villageois, est une auberge relais classique quoique passablement vieillie. Les murs mériteraient vraiment un bon coup de pinceau et certaines fenêtres sont fendillées. Les écuries sont actuellement utilisées comme abri par les réfugiés (moyennant une somme modique). Quand le besoin s'en fait sentir, ce qui est rare, l'établissement accueille aussi les réunions du conseil municipal.

L'auberge est dirigée par Hans Kiefern, un homme grand et gros qui commence à perdre ses cheveux. Il entre dans la quarantaine et s'intéresse surtout à l'argent de ses clients. Sa femme est morte il y a quelques années en donnant naissance à son premier fils, lui-même mort quelques semaines plus tard. Depuis, Hans n'est plus que l'ombre silencieuse et triste de lui-même. Seuls les enfants arrivent encore à l'émouvoir : à leur contact, il devient d'abord joyeux puis complètement déprimé. Il rêve d'adopter un orphelin ou de se remarier, mais aucun de ces deux projets n'a beaucoup de chances d'aboutir. Hans s'occupe lui-même de la cuisine avec un talent certain, ce qui n'arrange pas son tour de taille. Il emploie Irma Schreck, une jeune fille qui sert au bar et s'occupe du ménage des chambres. Hugo Viktor, le garçon de service, est secrètement amoureux d'Irma. Malheureusement, celle-ci méprise Hugo et rêve du prince charmant qui l'emmènera un jour loin de ce trou perdu.



Hans Kiefern, aubergiste du Pic & la Pépite

Le rez-de-chaussée de l'auberge se compose du dortoir, de la salle commune, de la cuisine et des chambres de Hans, Irma et Hugo. Il y a aussi deux réserves. La cuisine est dans un état lamentable ; Hans n'est pas un homme d'ordre et Hugo ne songe généralement à faire la vaisselle que lorsque celle-ci s'empile jusqu'au plafond. La chambre de Hans reflète ce manque de soin : elle contient aussi un grand placard qui renferme des robes poussiéreuses et autres vêtements féminins. Sous une planche disjointe au fond de ce placard, Hans cache les bénéfices de l'auberge.

Le rez-de-chaussée comprend en outre des toilettes construites — c'est un luxe — *à l'intérieur* de la maison. Elles sont cependant du type habituel, un trou dans un banc de bois, et sont reliées par une tranchée couverte à la rivière, ce qui pourrait permettre à une personne peu sensible à l'odeur ou à la propreté d'entrer dans la maison.

Les neuf chambres de l'auberge se trouvent à l'étage et n'abritent actuellement que deux clients. Elles sont toutes équipées d'un grand lit, d'une armoire, d'une table de nuit (avec lampe à

huile) et d'une table avec deux chaises. Sous chaque lit sont rangés un pot de chambre et un coffre pour les objets de valeur des clients. Une chambre est occupée par une vieille dame riche, et sa camériste ; elle n'en sort presque jamais. Sa servante lui apporte ses repas et vide son pot de chambre. Elle garde environ 200 Guilders dans le coffre sous le lit.

Une autre chambre accueille un politicien d'Altdorf enrichi par la corruption et qui a récemment décidé d'emménager à Marienburg pour fuir d'éventuelles poursuites. Il garde tout son argent (350 Guilders) caché dans une ceinture qu'il ne retire que pour dormir, en la plaçant alors sous son oreiller. Il est légèrement paranoïaque et évite de parler à quiconque. C'est un mauvais combattant (**CC** 8, **CT** 5) armé seulement d'un pistolet qu'il garde toujours à portée de main.

Les écuries abritent en ce moment trois chevaux et une voiture.

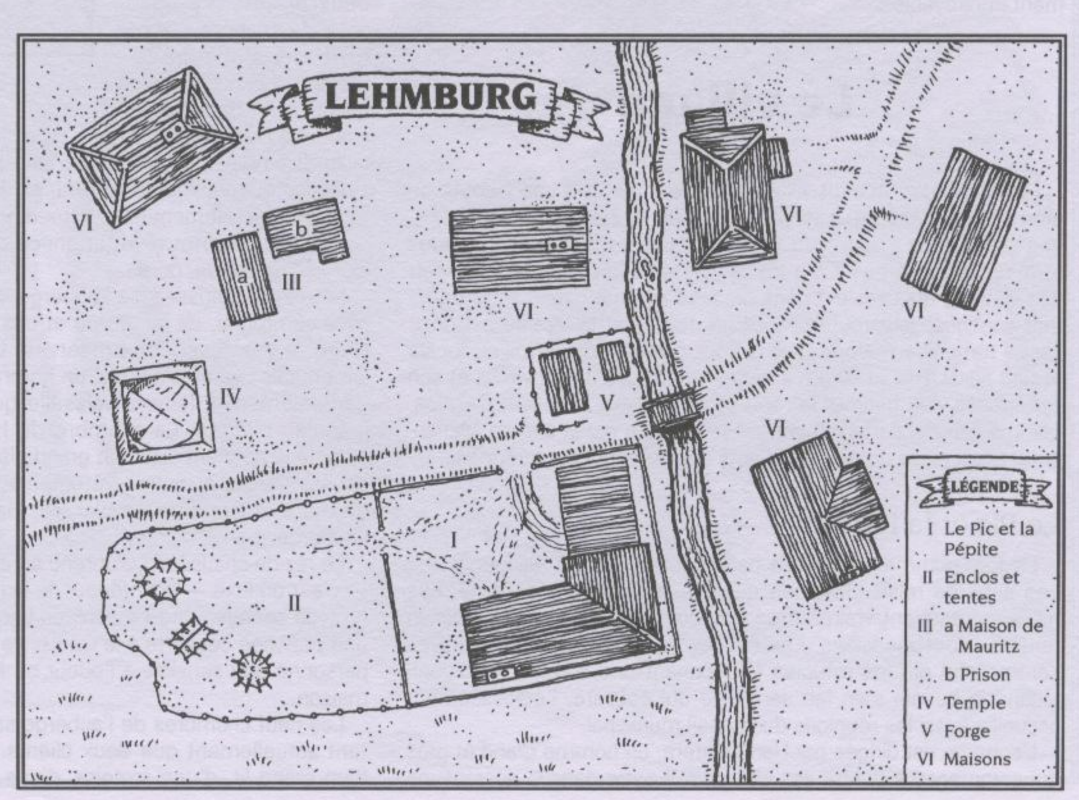
La prison

La prison comprend deux bâtiments : la prison proprement dit et la maison de Mauritz Kleiter, sergent de la garde. La première a été construite à une période de prospérité (à peu près en même temps que l'auberge) ; à l'époque, le besoin d'une solide geôle se faisait sérieusement sentir et elle a donc été bâtie entièrement en pierre. Mauritz dirige une garde de cinq hommes, qui vivent tous au village ou à proximité (si nécessaire, utilisez les caractéristiques données pour la garde de Marienburg page **8**). Ils remplissent aussi les fonctions de patrouilleurs ruraux et tiennent leurs propres petites fermes. Deux gardes sont toujours de service ; Mauritz veut entretenir une atmosphère martiale, ce qui ne l'empêche pas de passer ses soirées au Pic en compagnie d'une chope de bière ou de jouer tranquillement aux échecs chez lui avec Johann Geistlicher, le prêtre local.

Repas et Repos

Quand l'équipe entre dans le village, l'Œuf pousse un cri de joie et, avant qu'on ne puisse l'en empêcher, s'élance vers l'auberge. Les aventuriers rattrapent la fillette juste avant qu'elle n'y entre. S'ils la laissent faire, elle les attend sur le pas de la porte et les raille avec des "Na-na-na-na-na, vous pouvez pas m'attraper — heu..." Maintenant, certains d'entre eux sont sûrement légèrement énervés et l'Œuf accepte d'être sage et se laisse prendre après quelques minutes de cache-cache.

Toute cette petite scène vise à irriter les PJ pour qu'ils pénètrent dans l'auberge en colère contre la fillette et — ce serait idéal — l'un d'eux peut même la tenir fermement par le bras. S'ils ne veulent pas y entrer, laissez-les visiter un moment le village. L'auberge est clairement le seul endroit où ils obtiendront à manger et l'Œuf a visiblement faim ; le MJ peut prévenir les PJ que ses pouvoirs risquent de se réveiller s'ils ne font pas preuve de prudence. S'ils s'entêtent tout de même, il se met à pleuvoir — de plus en plus fort.



Rencontre à l'auberge

Quand les aventuriers se décident enfin à entrer dans l'auberge, une douce chaleur les envahit. La salle commune est à moitié pleine et une merveilleuse odeur de nourriture embaume l'air. Irma circule lestement entre les tables pendant que Hans apporte les plats de la cuisine et qu'Hugo s'occupe du nettoyage. Mauritz Kleiter est assis dans un coin, les pieds sur une chaise et son casque sur la table. Après quelques instants, Irma vient leur demander ce qu'ils désirent avec, peut-être, quelques coups d'œil significatifs pour le mâle le plus présentable.

C'est le moment que choisit l'Œuf pour exiger une tarte aux fraises et rien ne la fera changer d'avis. Si les aventuriers semblent hésiter, Irma souligne que l'auberge dispose de fraises conservées dans l'alcool : il est possible de préparer une tarte, mais cela prendra au moins une heure et coûtera cher (trois Guilders, plus si les aventuriers semblent en fonds).

Cette mise en scène vise à leur faire refuser quelque chose à l'Œuf. La fillette pleure aussitôt à fendre l'âme, saute de sa chaise et court rejoindre Hans au bar. Si les aventuriers lui commandent sa tarte aux fraises, elle refuse de la manger et exige quelque chose de tout aussi impossible.

L'Œuf court vers Hans, attrape son tablier et commence à pleurer après "maman". Hans est bien sûr disposé à consoler l'enfant et lui demande ce qui ne va pas. Quoi qu'il arrive, il ne laisse plus les aventuriers s'approcher de la fillette. Elle se met ensuite à se plaindre d'eux et prétend qu'ils l'ont enlevée à ses parents contre sa volonté.

Les aventuriers essaient probablement de persuader l'Œuf de les rejoindre mais cela échoue et ils commenceront sans doute à sérieusement désespérer. L'Œuf se cache derrière Hans et leur tire la langue pour les énerver de plus belle. (Rappelez-vous que la petite fille ne fait tout cela que pour s'amuser.) Au premier signe de violence ou de menace, Mauritz quitte sa table et demande s'il peut "faire quelque chose" en signalant à Hugo d'aller chercher d'autres gardes à la prison.

Allez directement en prison

Mauritz demande ensuite aux aventuriers d'où ils viennent, qui ils sont, etc. Il semble écouter attentivement et peser chaque parole mais les apparences sont trompeuses. Il a déjà décidé de les arrêter et attend simplement l'arrivée des autres gardes, ou des manifestations violentes de leur part. Il explique ensuite qu'ils sont en état d'arrestation et accusés d'enlèvement. Les personnages remarquent maintenant le vide qui s'est fait autour d'eux et le tromblon qui les vise...

Étant un chasseur de primes expérimenté, Mauritz connaît bien les jeteurs de sort et leurs capacités. Le premier qui s'essaie à en lancer un reçoit une gifle qui met immédiatement fin à son action. De plus, l'Œuf adore sa bonne blague et ses pouvoirs risquent de perturber les efforts des PJ pour se frayer un chemin de fuite par la force. L'équipe est soigneusement fouillée et débarrassée de ses armes, armures, composants de sort ou tout autre article d'allure suspecte ou susceptible de faciliter une fuite. Les aventuriers sont ensuite attachés ensemble et traînés jusqu'à la prison pour être jetés dans une cellule complètement dépourvue de confort.

Une fois qu'ils sont dûment incarcérés, Mauritz vient les informer qu'il fera demander un juge le lendemain et qu'ils orneront tous une potence dans les jours qui suivent. Les PJ, qui doivent se sentir terriblement pressés par le temps, peuvent protester tant qu'ils veulent, cela ne change rien ; seule une demande pour accélérer la venue du juge est éventuellement prise en considération. Après avoir enfermé leurs affaires au coffre, Mauritz s'en va avec l'Œuf. Il confie la fillette à Hans mais laisse croire aux PJ qu'il s'en occupe lui-même. Si les aventuriers avaient des chevaux à leur arrivée, Mauritz les oublie et ils sont volés, ainsi que toutes les affaires qu'ils portaient, par des réfugiés.

(*Note :* si Mauritz n'envoie chercher le juge que le lendemain, décalez tous les événements d'une journée, ce qui fait trois nuits de prison pour les aventuriers. Dans ce cas, ils sont gardés correctement la première nuit, le premier jour et la deuxième nuit. Rien d'important n'arrive ce premier jour : Mauritz leur pose quelques questions supplémentaires ou le prêtre leur rend visite et essaye d'obtenir une confession. Bien sûr, cela va encore retarder leur arrivée à Marienburg qui n'en sera que plus frénétique.)

La cellule est petite et n'a pas été utilisée depuis longtemps. Le dallage glacé est couvert de paille moisie et deux bancs sont appuyés contre les murs. La porte est une grille d'acier et les gardes peuvent donc voir l'intérieur dans sa totalité. Le seul endroit où l'on peut cacher quelque chose est un trou minuscule dans le mur. Une petite fenêtre laisse entrer la lumière du jour et la pluie. La cellule semble prévue pour deux prisonniers et les PJ y sont donc sérieusement entassés.

L'autre partie de la prison est une pièce qui accueille les gardes de service. Le mobilier comprend une grande table de bois, quelques chaises, un râtelier d'armes et un gros coffre de fer. Une lanterne est suspendue au-dessus de la table et une grosse cloche est fixée à l'extérieur près de la porte. Si elle sonne l'alarme, Mauritz accourt avec le reste des gardes ainsi que quelques villageois curieux.

Le coffre date de l'époque où Lehmburg avait une banque et où des marchands avisés déposaient leur argent à l'extérieur des murs de la cité — généralement pour échapper aux impôts. Mauritz l'a acheté quand il s'est retiré ici comme sergent de la garde ; le coffre contient maintenant les biens des aventuriers. Seul Mauritz en a la clef et il faut des outils adaptés pour forcer la serrure.

Les aventuriers vont certainement essayer maintenant de s'évader. La cellule est vite examinée, vainement. Quelqu'un qui s'intéresse au trou devine quelque chose à l'intérieur. S'il y met la main, il découvre un rat mécontent (35 % de risque de subir une *Plaie Infectée*, voir **WJRF** page 83). Cela fait beaucoup rire les gardes. Il y en a au moins deux présents toute la nuit ; le premier soir, ils sont très intéressés par les aventuriers et vont et viennent à diverses heures, parlant, supputant et quelquefois raillant les détenus. Faites en sorte que les joueurs comprennent bien que leurs personnages sont l'attraction de l'année et que rien de ce qu'ils disent ou font n'échappe aux gardes. Il n'est pas facile de s'évader sous une surveillance aussi attentive et dire la vérité n'apporte rien de bon. Bien sûr, ne racontez rien de tel à vos joueurs ; laissez-leur essayer tout ce qu'ils veulent. (Voir *Évasion* page **99** pour plus de détails.)

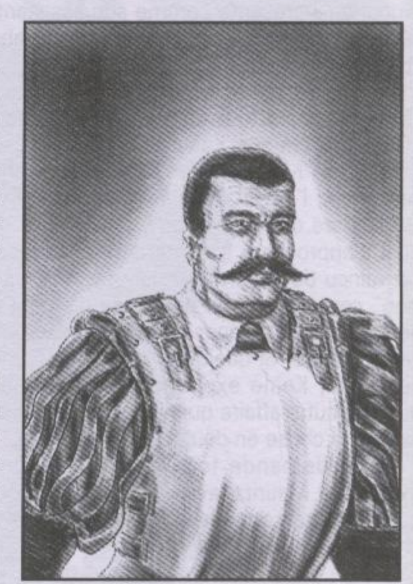
S'ils s'échappent avant le procès, l'Œuf pose problème : ils ne savent absolument pas où se trouve la fillette. Et vous feriez bien de faire en sorte qu'ils soient repris ; ce scénario culmine avec la scène du tribunal. Les circonstances précises de leur seconde arrestation sont laissées à votre discrétion. (Imaginez-les sans leur équipement, fouillant le village à la recherche de l'Œuf au milieu de la nuit. Et quand leurs recherches aboutissent enfin, la petite fille se met à hurler pour appeler Hans...)

Et si les aventuriers en fuite décident de se cacher et d'attendre, rappelez-leur que l'éclipse ne saurait tarder. Souvenez-vous également que Mauritz va certainement organiser une battue du secteur aussi vite que possible. De son point de vue, les aventuriers sont potentiellement dangereux ; une belle chasse à l'homme figurerait favorablement dans sa prochaine demande de budget auprès des autorités de Marienburg, et puis... c'est toujours une distraction.

Mauritz Kleiter

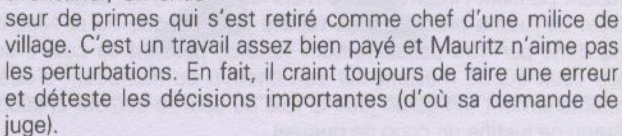
Ex-Chasseur de primes et Sergent de la Garde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	63	4	5	9	48	3	36	38	47	40	36	29



Compétences
Alphabétisation, Coups Assommants, Coups Puissants, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Filature, Pistage, Spécialisations (Arc Long, Filets, Lasso).

Dotations
Arc long et 30 flèches, épée, cotte de mailles, casque partiel, cheval de monte, pipe et tabac.



Kleiter est un vieil aventurier, un chasseur de primes qui s'est retiré comme chef d'une milice de village. C'est un travail assez bien payé et Mauritz n'aime pas les perturbations. En fait, il craint toujours de faire une erreur et déteste les décisions importantes (d'où sa demande de juge).

Mauritz est assez grand et bien bâti, quoiqu'un peu fort. Ses cheveux châtain clair sont coupés court et sa moustache est broussailleuse. Il a l'air plutôt ordinaire. Son seul trait particulier est son oreille droite, à moitié arrachée par un tir d'arbalète il y a quelques années. C'est cet incident qui l'a incité à cesser ses chasses à la prime. Comme les autres gardes, il porte une tunique fendue aux couleurs de Marienburg. En service, il revêt aussi un plastron de cuirasse et un casque partiel. C'est un homme calme, raisonnablement intelligent qui appelle toujours "messire" celui à qui il s'adresse. ("Non, messire. Oui, messire. Désolé, messires, je dois prendre vos armes, messires.")

Justice

Le lendemain matin, les aventuriers sont soulagés d'apprendre que le messager a réussi à contacter un magistrat qui quittait un village voisin pour rentrer à Marienburg. Le juge arrive à Lehmburg à cheval quelques minutes plus tard avec un grand gaillard (Kuno) qu'il présente comme son assistant. Il s'arrête à l'auberge où il réveille Hans pour exiger une chambre. Puis il envoie Hugo chercher Mauritz.

Le "magistrat" est Keine von Dorfenstadt. Ce n'est malheureusement pas du tout un juge mais un agent de la Fraternité de l'Oublié. (Bien sûr, Keine n'est pas son véritable nom.) Comme "Franz van Mehern", il est à la recherche de l'Œuf depuis des semaines ; l'*Appel de la Fraternité* lancé par Sternheimer l'a mis sur la piste de l'équipe qu'il suit depuis, d'indice en indice. Alors qu'il s'approchait, il a intercepté le messager de Mauritz et l'a convaincu de les amener, lui et Kuno, au village. (Cette "persuasion" consiste en une promesse d'argent appuyée par le couteau de Kuno. Le messager est trop effrayé pour ouvrir la bouche et il veut l'argent.) Si quelqu'un demande comment un juge a pu arriver si tôt, Keine explique qu'il retournait à Marienburg après quelque autre affaire quand il a rencontré le messager. Aucun PNJ ne met la chose en doute.

Keine demande tous les détails concernant l'affaire puis explique à Mauritz (avec une autorité qui balaie toute objection) qu'il va interroger les prisonniers individuellement dans sa chambre. Un par un et enchaînés, les aventuriers sont conduits à l'auberge par Mauritz et un autre garde. Le sergent exige d'être présent pendant l'interrogatoire mais le "juge" le fait attendre à la porte. Le même processus se répète pour chaque PJ et Mauritz finit donc par être passablement furieux, passant sa colère sur tous ceux qui se mettent sur son chemin ou manquent d'obéir instantanément (un garde joue le rôle du souffre-douleur si aucun détenu ne justifie un coup de gueule).

Dans la chambre, Keine demande à Mauritz de détacher chaque prisonnier (ce qui énerve encore plus Mauritz). Keine se présente alors et invite le PJ à s'asseoir. Lui reste debout et marche dans la pièce pendant l'interrogatoire ; Kuno est assis devant la porte et prend des notes.

Au début, Keine demande au PJ son nom, sa profession et son lieu de naissance. Il hoche la tête comme si ces renseignements étaient significatifs. Il se moque des mensonges possibles et commence par lui poser de simples questions sans importance sur ses origines pour aborder ensuite des sujets plus intéressants : les raisons qui l'ont fait devenir aventurier et les événements de son passé. Il veut ainsi lui donner un sentiment de sécurité et lui faire croire qu'il a une chance de se disculper. S'il se lance à raconter toute l'histoire, Keine acquiesce de la tête et l'encourage à continuer. Sinon, il se retourne brusquement et lui demande pourquoi le groupe a kidnappé la fillette.

Tout cela n'est que mise en scène ; Keine espère amener un des PJ à lui en dire plus ; il sait que l'Œuf est quelque part sur la route mais il n'est pas sûr de l'avoir trouvé ; peut-être l'un d'eux laissera-t-il échapper quelque chose. Si les aventuriers dénient les accusations, il demande, "Comment se fait-il que vous voyagiez avec une fillette de sept ans ?" (Prenez bien soin d'utiliser ces mots mêmes ; sa connaissance de l'âge exact de la fillette est le premier indice de sa fausse identité.)

Mais si quelqu'un parle d'une mission, de l'éclipse, de démons ou autres, il se montre très anxieux d'en entendre plus. Il interroge soigneusement les prisonniers sur tous les détails qu'ils mentionnent et qui sont en relation avec leur mission, même s'ils n'ont jamais parlé de la mission elle-même. Quand les aventuriers racontent une histoire à moitié inventée, il fait preuve du plus grand intérêt pour les parties véridiques et ignore pratiquement le reste. S'ils ne mentionnent rien qui lui soit utile, il construit ses questions pour les inciter à le faire.

Les interrogatoires doivent rester brefs et ciblés. Keine est intelligent et sait ce qu'il cherche. N'exagérez pas les indices qu'il laisse échapper. Le mieux serait que chaque PJ entende un détail suspect sans que l'imposteur fasse la même erreur avec plus de deux prisonniers. Et surtout, si un PJ réagit à cette erreur, il ne la commet plus. Cet interrogatoire doit donner une chance aux aventuriers d'avoir quelques soupçons sur l'identité réelle de Keine. Bien sûr, si l'un d'eux tente de s'échapper, Kuno le maîtrise rapidement avec un peu d'aide de Mauritz.

Ces séances ne devraient pas prendre plus d'une demi-journée ; les préparatifs pour transformer l'auberge en tribunal commencent ensuite. Pendant ce temps, Keine et Mauritz cherchent des témoins dans le village alors que Kuno ajoute discrètement aux rumeurs qui vont déjà bon train.

Le procès

Le procès devra commencer entre quinze et dix-huit heures, ce qui en fait un parfait spectacle d'après-midi pour les villageois. La salle commune de l'auberge a été convertie à la hâte en tribunal improvisé. La plupart des tables ont été enlevées et seules restent les deux plus grandes : l'une servira à Keine ; l'autre, poussée sur un côté, accueillera les aventuriers. Le reste de la pièce est occupé par les chaises de l'assistance qui laissent un espace dégagé devant le juge et les accusés.

Peu après leur interrogatoire, les prisonniers reçoivent de l'auberge un repas sommaire et les gardes prennent un grand plaisir à souligner que cela pourrait bien être le dernier. Cela leur laisse un peu de répit pour parler de la situation et peut-être préparer un plan. Ne leur donnez pas trop de temps ; comme toujours, les gardes écoutent. Une demi-heure avant le début du procès, le prêtre local, Johann Geistlicher (page **97**), rend visite aux aventuriers et les informe qu'il a été décidé qu'il serait leur défenseur. Il admet que ses connaissances judiciaires sont strictement théoriques mais affirme que cela ne pose pas de problème tant qu'ils s'en tiennent à la vérité et avouent leurs crimes.

Si les aventuriers lui font part d'éventuels soupçons concernant Keine, Johann les traite de menteurs. Notez tout de même qu'il n'oublie pas leurs soupçons et que cela peut le pousser à changer d'avis pendant le procès. En attendant, il est convaincu qu'ils sont coupables, essaie de les pousser aux aveux et ne veut pas entendre parler de démons ou d'éclipse. Il leur explique aussi les règles de la cour, qui se résument au fait que les PJ ne pourront parler que si on leur en donne la permission. La plupart du temps, Johann parlera à leur place. S'ils enfreignent les règles, ils ne font qu'aggraver leur situation. Si l'un d'eux prétend avoir une expérience légale, Johann lui répond que les discours recherchés des villes risquent de ne pas plaire à l'assistance du cru et qu'il connaît mieux ces gens.

Le procès tourne à la kermesse ; tout le village et divers réfugiés s'entassent dans l'auberge et dans la cour. Ceux qui n'ont pu se faufiler à l'intérieur essaient de voir par les fenêtres et des gens encombrent le pas de la porte et l'escalier. Les aventuriers sont solidement attachés les uns aux autres et escortés à l'auberge par tous les gardes. Ils sont accueillis par les huées et les sifflets de la foule. L'encadrement a bien du mal à les protéger de la populace. Apparemment, tout le monde a entendu parler de l'événement (Kuno n'y est pas pour rien) et la rumeur leur attribue des crimes qui vont de l'enlèvement au meurtre en passant par l'adoration démoniaque. Les PJ devraient être heureux qu'on leur accorde un procès ! Faites-leur bien comprendre que s'ils essaient de s'enfuir, ils ont toutes les chances d'être lynchés.

Présumés coupables

Aussitôt qu'ils se sont assis, Kuno annonce, "Que tous se lèvent pour l'honorable juge Keine von Dorfenstadt". Si les aventuriers n'obtempèrent pas immédiatement, Mauritz les frappe dans le dos avec ses deux coups-de-poing américains.

Keine von Dorfenstadt

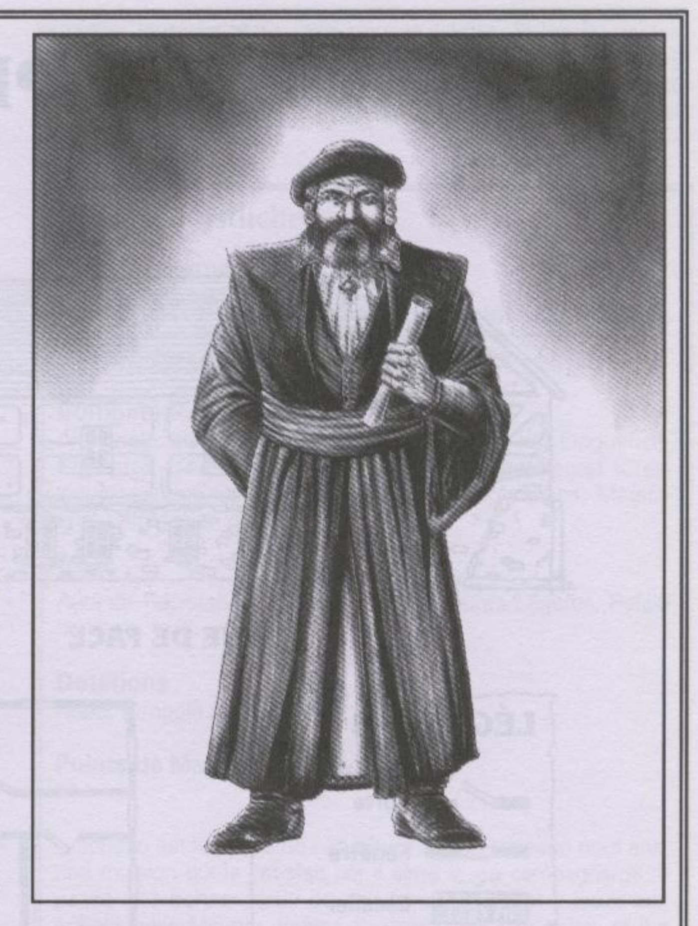
Faux Magistrat et Sectateur du Chaos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	34	21	3	4	10	55	1	36	51	55	66	32	58

Compétences
Alphabétisation, Art (Faussaire), Baratin, Comédie, Commerce, Corruption, Déguisement, Éloquence, Équitation, Étiquette, Langage Secret (Classique, Jargon des voleurs), Législations, Pathologie, Sens de la Repartie, Spécialisation (Escrime), Traumatologie.

Dotations
Cheval, canne qui cache en fait une rapière, vêtements, perruques diverses, maquillage, écritoire, bombe à fumée, petit flacon d'Humanicide (2 doses).

La Fraternité de l'Oublié a des agents et des espions aux quatre coins de l'Empire et "Keine von Dorfenstadt" est l'un des meilleurs. Cet érudit peut se faire passer pour n'importe qui, depuis le riche marchand jusqu'au docteur attentionné. C'est un perfectionniste qui recherche la puissance et le pouvoir et qui déteste l'échec ; il a d'abord adoré le Chaos comme un chemin vers le pouvoir mais celui-ci le domine maintenant. C'est désormais un psychopathe indifférent aux autres mais dirigé par une intelligence terriblement froide et calculatrice, sous un certain charme de surface. Il est aussi quelque peu théâtral. Il méprise la violence comme inférieure aux machinations de son esprit et s'il doit recourir à l'action physique, il laisse Kuno agir. Il voit dans l'Œuf un outil qui lui permettra d'acquérir encore plus de pouvoir dans son culte et dans le monde. Kuno lui fournit la force et il est loyal jusqu'à la mort qui ne saurait tarder.



Keine est un homme de forte taille qui a dépassé la quarantaine. Il mesure 1,73 m pour environ 90 kilos. Ses cheveux sont châtain foncé avec quelques traces de gris et sa barbe bien entretenue. Il porte une robe noire resserrée à la taille par une écharpe rouge. Le chapeau rond de fonction et la perruque blanche obligatoire complètent son déguisement de magistrat. Il est très cultivé et doit être joué un peu comme un vieux professeur sévère. Quelqu'un qui tombe sur l'impressionnant matériel de déguisement caché dans ses bagages peut penser avec surprise que cette attitude est complètement artificielle — mais il n'est pas sûr qu'il y ait encore un "véritable" Keine, derrière cette série de rôles brillants.

Kuno

Garde du Corps et Sectateur du Chaos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	37	4	4	12	42	2	36	24	39	45	31	28

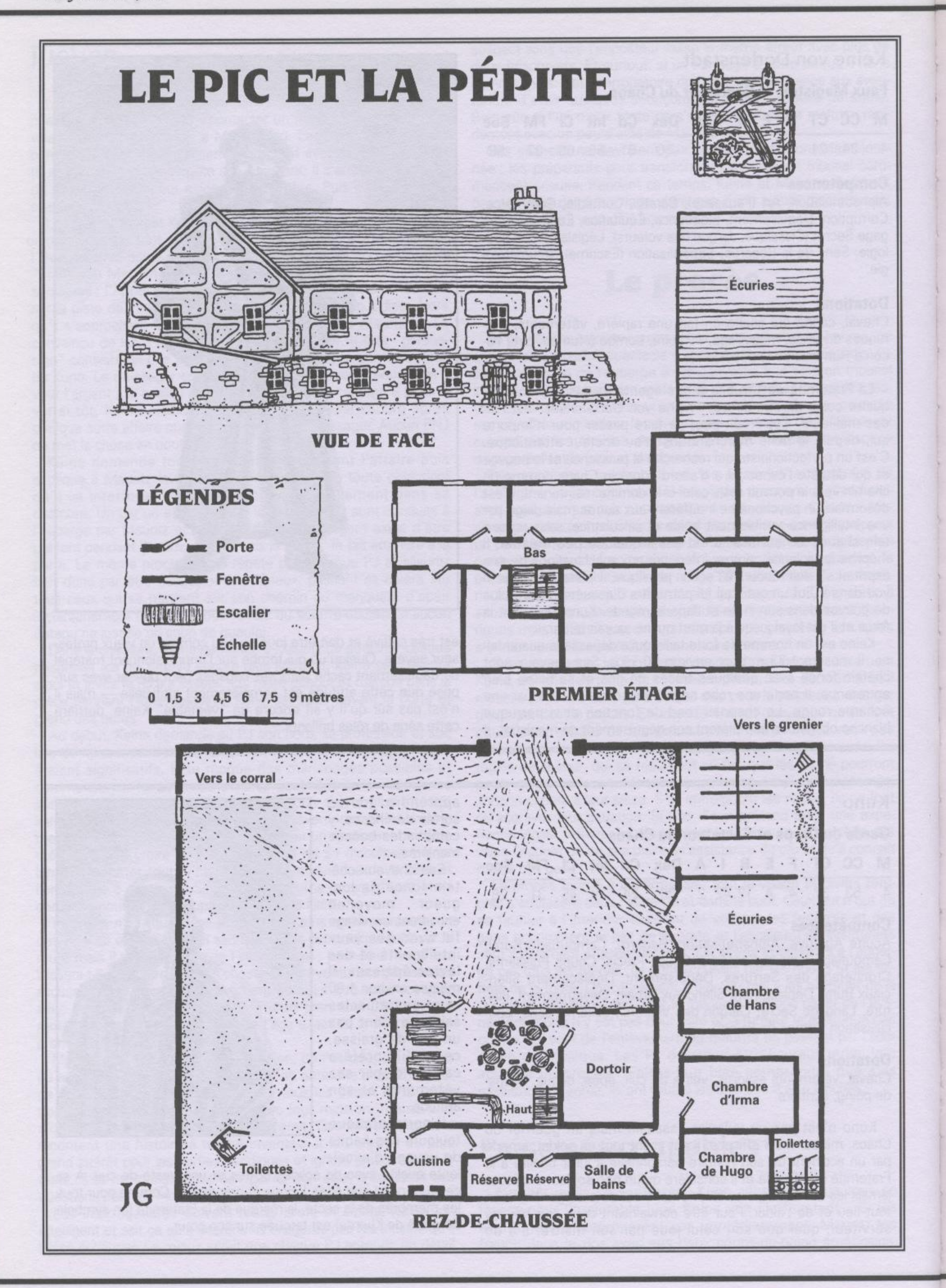
Compétences
Acuité Auditive, Alphabétisation, Bagarre, Camouflage Rural, Camouflage Urbain, Comédie, Coups Précis, Coups Puissants, Crochetage des Serrures, Déguisement, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Désarmement, Filature, Langage Secret (Jargon des Voleurs), Sixième Sens, Spécialisation (Armes de Poing).

Dotations
Cheval, vêtements assortis, veste de cuir, épée, dague, coups-de-poing, écritoire.

Kuno n'est pas un vulgaire assassin mais un guerrier du Chaos, mineur mais efficace. Il est avant tout un soldat, amené par un accident de son histoire personnelle à jurer fidélité à la Fraternité de l'Oublié et il considère qu'un bon soldat ne discute jamais les ordres. Sa mission prioritaire est de protéger Keine en tout lieu et de l'aider. Pour être convaincant dans son rôle de serviteur, quel que soit celui joué par son maître, il a dû apprendre toutes sortes de choses, y compris les bonnes manières.

Ses cheveux châtain foncé de longueur moyenne encadrent un visage fin avec des yeux intelligents et des lèvres épaisses. Il mesure environ 1,80 m et ses muscles saillants n'ont pas un poil de graisse, ce qu'il préfère camoufler par ses vêtements et son attitude.

Il porte presque toujours des habits de voyage d'excellente qualité avec de solides bottes et une veste de cuir. À sa ceinture pend une épée longue et une dague. Comme pour tous les membres de la secte, la marque de la Fraternité (un symbole déformé de Khorne) est tatouée sur son cœur.


LE PIC ET LA PÉPITE
Écuries
VUE DE FACE
LÉGENDES
Porte
Fenêtre
Escalier
Échelle
0 1,5 3 4,5 6 7,5 9 mètres
Bas
PREMIER ÉTAGE
Vers le grenier
Vers le corral
Écuries
Chambre de Hans
Dortoir
Chambre d'Irma
Haut
Toilettes
Cuisine
Réserve
Réserve
Salle de bains
Chambre de Hugo
Toilettes
JG
REZ-DE-CHAUSSÉE

Keine arrive par l'escalier, traverse majestueusement la salle et s'installe à sa table. Il invite alors tout le monde à s'asseoir et reste un moment silencieux avant de déclarer :

"Cette cour a été réunie, en accord avec les lois des Wastelands, pour que justice soit faite et les coupables punis. Un crime affreux a été perpétré ; une innocente fillette de sept ans a été sauvagement arrachée à ses parents aimants ; elle n'a pas seulement été enlevée mais menacée et entraînée dans un dangereux voyage à travers les Wastelands vers un terrible destin dans les bas-fonds de Marienburg. J'accuse ces abominables personnages — il désigne les aventuriers — d'avoir commis les horribles crimes précédemment décrits. Il est de mon devoir de prendre en compte tous les éléments de cette affaire, qui vont maintenant vous être présentés, pour prononcer ensuite le jugement des accusés !"

Ce discours vise à émouvoir la foule et installer le climat voulu pour le procès. Comme précisé, Keine est un perfectionniste théâtral et il a l'intention de faire exécuter (légalement) les aventuriers afin de s'emparer de l'Œuf sans opposition. Remarquons que Keine a déjà commis deux erreurs (voir ci-après) dans cette déclaration préliminaire et que d'autres suivront sans qu'il s'en rende compte. Le nombre de ces erreurs et la teneur exacte de ses propos doivent être décidés par le MJ en fonction de ce qui a précédé.

Keine présente d'abord les "faits" qui dépendent en partie de ce qu'il a appris des aventuriers pendant leur interrogatoire ; il rapporte aussi l'arrivée de l'équipe à Lehmburg, la "tentative désespérée de l'Œuf pour obtenir la protection de Herr Kiefern", etc. Ajoutez tous les détails qui conviennent. Tout PJ qui tente d'interrompre ce discours n'y gagne qu'un autre coup dans le dos. Keine rappelle que les accusés étaient "apparemment prêts à agresser Herr Kiefern" avant d'être "héroïquement appréhendés", que la fillette a déclaré qu'ils n'avaient aucun lien de parenté avec elle, etc. Il demande alors en passant "les accusés ont-ils quelque chose à dire ?".

Avant que les PJ aient le temps d'ouvrir la bouche, Johann se lève et déclare : "Votre Honneur, les accusés se repentent profondément et souhaitent que la cour considère leurs circonstances atténuantes. Ils sont d'innocentes victimes des infâmes machinations du Chaos et je suis heureux d'annoncer à la cour que les accusés ont accueilli Sigmar dans leurs cœurs". Bien sûr, cette déclaration va sans doute déclencher quelques réactions des PJ, ce qui leur vaut d'autres coups dans le dos de la part de Mauritz. Johann prend cela très mal et ordonne à Mauritz de ne pas frapper ses clients : il obéit de mauvaise grâce. Johann demande ensuite une brève suspension d'audience pour discuter de l'affaire avec ses clients. Keine, qui n'a guère le choix, accepte.

Johann se laisse alors convaincre par n'importe quelle protestation raisonnable des aventuriers et s'excuse auprès d'eux. Ils peuvent donc enfin discuter d'une véritable défense. Johann continue de parler pour eux et il n'est toujours pas persuadé de leur innocence, mais il écoute désormais ses clients avant de s'adresser à la cour. Si le procès était entièrement prédéterminé jusqu'alors, les PJ ont dorénavant leur mot à dire pour sauver leur tête. Il ne s'agit pas de convaincre la cour de leur innocence mais de convaincre Johann que quelque chose ne va pas chez ce magistrat. Keine veut un procès éclair ; il a l'intention d'appeler des témoins qui apporteront la "preuve" que la fillette a été enlevée pour condamner les aventuriers à mort aussi vite que possible. Espérons que ceux-ci ne vont pas se laisser faire.

Keine appelle divers témoins, Kiefern et Mauritz entre autres, pour confirmer les détails de l'histoire. Les témoignages ne s'écartent pas vraiment de la vérité mais — comme on pouvait s'y attendre après l'introduction de Keine — fourmillent d'exagérations ou de déformations flatteuses pour les témoins. Si les aventuriers ont essayé de s'échapper ou se sont mal comportés en prison, Keine aborde le sujet. Mauritz se vante alors de les avoir à nouveau capturés avant qu'ils n'aient eu la chance de remettre leurs ignobles mains sur la fillette. Si les PJ veulent interroger ces témoins, Johann leur dit que ce n'est pas le moment opportun. Si on le presse, il avoue ne pas être très sûr des droits que lui donne la procédure. Johann ne trouve aucune bonne idée par lui-même.

Johann Geistlicher

Clerc de Sigmar

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	36	33	4	2	9	41	1	29	35	26	40	33	41

Compétences
Alphabétisation, Connaissance des Parchemins, Éloquence, Étiquette, Héraldique, Incantations, Langage Secret (Classique), Langue Hermétique (Magikane), Législations, Méditation, Pathologie, Théologie.

Sorts
Aura de Résistance, Guérison des Blessures Légères, Rafale de Vent.

Dotations
Robe, symbole religieux.

Points de Magie
11

Johann est le prêtre de Lehmburg depuis presque neuf ans, une mission qui le satisfait car il aime la vie campagnarde. Il passe une bonne partie de son temps à lire et à jouer aux échecs avec Mauritz. Enfant, il voulait déjà être prêtre et il a d'abord postulé auprès de l'Ordre du Marteau d'Argent, mais il n'avait pas la santé nécessaire pour parcourir l'Empire et conquérir la gloire pour son culte. Il a donc été recruté par l'Ordre de la Torche qui s'occupe de l'administration des temples, des cérémonies religieuses et de la gestion des paroisses.

Depuis la sécession de Marienburg, Sigmar a perdu sa place de dieu tutélaire au profit de Manann, bien que le culte compte encore de nombreux fidèles dans les Wastelands. L'Ordre de la Torche, qui est déterminé à ne pas se laisser supplanter, continue d'envoyer des clercs dans cette région. Malgré la lenteur de l'avancement dans cet ordre, Johann n'est pas aigri. Il est dévoué à Sigmar mais n'est pas un fanatique, quoique ses sermons puissent être un peu éprouvants. Il a accepté la place qu'on lui a donnée et préfère, de manière générale, les solutions non-violentes. Malheureusement pour les PJ, c'est aussi un homme très conventionnel qui n'accepte qu'avec une lenteur extrême les idées nouvelles ou la suggestion qu'une personne en position d'autorité puisse ne pas être absolument loyale et vertueuse.

Johann a la trentaine passée et un visage rond. Il garde ses cheveux blonds un peu plus longs qu'il n'est habituel et peignés en arrière. Il porte des lunettes rondes et une robe cléricale frappée du symbole sigmarite (ancien) de la comète à queues jumelles.

De la bouche des enfants

Une défense réussie ne peut se construire que sur les erreurs de Keine et le meilleur moyen d'en obtenir est de faire témoigner l'Œuf. Keine n'a aucune intention de l'appeler à la barre. Mais si les PJ demandent à Johann pourquoi la prétendue victime n'est pas présente, il réclame son témoignage. Keine proteste, prétendant que les témoignages d'enfants ne sont généralement pas

considérés comme recevables et qu'il ne voit pas ce que cela pourrait apporter de probant. Si les PJ insistent (par l'intermédiaire de Johann), il est contraint d'accepter mais il lui pose alors des questions du type, "Est-ce que ces gens sont tes parents ?" qui confirment sa version des faits.

La fillette apprécie vivement l'hospitalité de Hans et ne sait rien de la situation de ses "tuteurs". Si elle doit témoigner, elle ne comprend pas immédiatement quel danger les menace. Après tout, elle n'a que sept ans et n'est jamais allé dans un tribunal. Si elle comprenait que son "jeu" risque de faire exécuter les PJ, il se pourrait qu'elle arrête sa comédie mais son comportement va dépendre grandement du traitement qu'elle a reçu des aventuriers. Si elle a vu ses parents se faire tuer, il se peut qu'elle soit encore traumatisée et rancunière.

En autorisant l'Œuf à détailler son histoire, Keine suppose, avec raison, que son plan va échouer. Il cherche donc à passer sur les parties qui ne correspondent pas à l'accusation. Tant que les aventuriers n'exigent pas de questionner la fillette eux-mêmes, cela va tout seul. Dans le cas contraire, il faut bien qu'il cède ; comme le souligne Johann, aucune loi n'interdit la chose.

Il était très drôle de torturer les PJ avec ce petit monstre d'Œuf jusqu'à présent, mais voilà peut-être le moment de changer de cap et de l'utiliser pour les sauver des noirs projets de Keine. Après tout, il faut bien qu'ils aient quelques raisons de vouloir l'arracher aux griffes de la Confrérie au chapitre suivant. Si les aventuriers posent des questions intelligentes (exemple : "Est-ce que tes parents t'ont laissée partir avec nous ?"), elle dit la vérité et ses yeux bleus et boucles blondes en font l'incarnation même de la vérité innocente.

Dès que ses réponses commencent à mettre Keine en mauvaise position, il l'interrompt en se levant et en criant, "Sorcellerie !", ce qui provoque quelques "Brûlons-les !" dans la foule. Il poursuit avant que quiconque n'ait le temps d'intervenir : "Silence dans la salle ! Silence dans la salle !" (Il martèle frénétiquement la table avec sa canne.) "Cette enfant est d'évidence sous l'influence d'un sort jeté par les accusés. Sergent ! Faites-lui quitter la cour !"

Voilà qui devrait paraître terriblement suspect mais aucune protestation n'empêchera Mauritz d'escorter la fillette jusqu'à la cuisine afin de la confier à Hans. Pour reprendre le contrôle de la situation, Keine poursuit :

"Quant à vous," (il désigne la foule de sa canne), "je vous préviens que personne ne crie ' Brûlons-les ! ' dans ma cour ! Si vous ne restez pas tranquilles, je ferai évacuer la salle et poursuivrai ce procès à huis clos. Quels que soient les crimes abominables que ces gens ont pu commettre, ils ont droit à un procès dans les règles et ils l'auront tant que je serai le juge ici !" (À Johann) "La défense veut-elle dire quelque chose à ce sujet ?" Johann est pris par surprise et ne peut que bafouiller son approbation : "Oui, un procès en règle, c'est bien cela."

Keine sort maintenant son joker en appelant Johann Geistlicher à la barre. Il ne le fait venir que quand il craint de perdre le contrôle du procès, ce qui suppose que les PJ ont obtenu le témoignage de l'Œuf. Keine espère que Johann respectera ses vœux de clerc de Sigmar ; c'est-à-dire qu'il ne mentira pas et, s'il n'est pas trop soupçonneux, qu'il va lui obéir.

Ne jamais faire confiance à un avocat

Keine interroge d'abord Johann sur la personnalité des témoins du village et lui demande s'il pense qu'ils ont dit la vérité. Le prêtre répond qu'il "ne doute pas qu'ils ont dit ce qu'ils considéraient être la vérité". (Si Johann doute encore de l'innocence des PJ, sa réponse est beaucoup plus affirmative, à la grande satisfaction de Keine.) Keine lui demande ensuite rapidement son opinion sur le crime d'enlèvement d'enfant ; Johann répond naturellement que c'est une abomination.

"Et que diriez-vous si je vous annonçais que ces gens (il désigne les aventuriers) sont des marchands d'esclaves ?" demande Keine. Alors que Johann, stupéfait, se retourne pour chercher une réponse, le faux juge signale que "depuis un certain temps maintenant, une bande d'esclavagistes sévit dans les Wastelands et arrache sans pitié d'innocents enfants à l'amour de leurs parents. Des témoins ont décrit cette bande...". (Suit alors une vague description des aventuriers.) "J'ai parcouru les Wastelands à la recherche de ces criminels et ma rencontre avec votre messager est une véritable bénédiction des dieux : ma quête se termine enfin."

Même Johann devient très hésitant en entendant cela et demande en bafouillant s'il y a des preuves de tout ceci. Keine dit qu'il n'en manque pas. "J'ai ici certains documents relatifs à cette bande d'esclavagistes. Vous pouvez les examiner." Il tend à Johann une liasse de documents fabriqués (voir plus loin). Le silence s'installe dans la cour pendant que Johann les lit et pâlit. Keine continue, "Croyez-vous maintenant à la culpabilité des accusés ?"

C'est une question piège ; Johann a prêté serment et doit dire ce qu'il pense des accusés. C'est au MJ de décider si l'équipe a fait pencher la balance. S'ils ont réussi à démontrer à Johann les diverses incohérences des discours de Keine et à leur opposer une version crédible, il proteste et exige que Keine présente d'autres preuves à l'appui de cette histoire d'esclavagistes. Sinon, il admet sans doute que les aventuriers paraissent bel et bien coupables.

Keine a passé presque toute la nuit précédente à préparer les documents. Ils contiennent plusieurs faux procès-verbaux de témoignages de personnes fictives censées résider dans les Wastelands ou à Marienburg. Tous expliquent que leurs enfants ont été enlevés et certains décrivent les esclavagistes. Les criminels ressemblent aux PJ et la distribution des races est identique. Les attestations sont toutes signées par les témoins (souvent d'un "X") et les documents portent le sceau du Tribunal de Marienburg. Keine ne les produit qu'en dernier ressort car il ne tient pas à laisser de traces et préférerait faire pendre les aventuriers sans y avoir recours.

Verdict

Suivant les actions des PJ, le procès peut se terminer de trois façons :

S'ils se sont attirés les mauvaises grâces de Mauritz et du public et s'ils n'ont pas réussi à jeter suffisamment le doute sur Keine pour convaincre Johann (par exemple, s'ils ratent la moitié des indices et passent leur temps en accrochage avec le sergent), Keine les condamne à mort avec l'approbation générale : "Par les pouvoirs qui me sont conférés, je vous condamne à être pendus par le cou jusqu'à ce que mort s'ensuive. *Pendus ! MORTS !* J'interrogerai plus longuement la fillette pour qu'elle puisse être rendue à ses parents." Les PJ n'ont plus qu'une alternative : s'évader pendant la nuit.

Mais ils ont aussi pu montrer une intelligence raisonnable. Ils ont alors convaincu Johann de leur innocence probable et du caractère louche de Keine. Les indices pertinents comprennent : le fait que Keine connaît l'âge exact de la fillette, qu'il sait que les PJ voyagent à travers les Wastelands vers Marienburg (ils pourraient avoir enlevé l'enfant plus près de la cité ou se diriger dans la direction opposée), la sûreté avec laquelle il se concentre sur certaines parties de leur histoire et surtout le fait qu'il a attendu si longtemps pour produire ses documents.

Tout cela incite Johann à demander un report du verdict pour complément d'enquête qui permettra, entre autres, de retrouver les parents de l'Œuf. Keine ne peut pas vraiment s'y opposer — il ne tient pas à attirer les soupçons — et il ordonne que la fillette



soit amenée à sa chambre pour interrogatoire. Les PJ sont remis en prison pendant que Keine se prépare à disparaître dans la nuit en emmenant l'Œuf. Si les aventuriers ne s'évadent pas, ils sont libérés au matin par Johann et un Mauritz très embarrassé qui explique que Keine et son assistant ont disparu, en même temps que la fillette ! (Voir *Final*.)

Les PJ *peuvent* aussi se montrer extrêmement brillants et exposer tous les faux pas de Keine, le poussant même à en faire d'autres. Johann peut alors accuser le juge à son tour dans un magnifique coup de théâtre judiciaire et convaincre tout le monde des machinations maléfiques de Keine. Puis il ordonne à Mauritz d'arrêter le faux juge. Les aventuriers sont libres de partir avec l'Œuf. Mais Keine se ménage toujours une porte de secours ! Quand il comprend que tout est perdu, il demande à Kuno de le couvrir et lance sa bombe à fumée pour ajouter à la confusion pendant qu'il s'enfuit par la porte de derrière.

Les PJ n'y peuvent pas grand-chose puisqu'ils sont toujours enchaînés les uns aux autres. Une fois Kuno maîtrisé et le calme rétabli, il est clair qu'il est impossible de rattraper Keine. Il n'a pas eu le temps d'emmener l'Œuf mais les aventuriers doivent désormais se méfier des silhouettes qui les suivent *peut-être* sur la route de Marienburg (voir *Final*) — ou peut-être réapparaît-il parmi les forces de la Fraternité lors de l'assaut final sur la Bibliothèque, au chapitre suivant.

Évasion

Si les aventuriers décident de s'évader, ils peuvent avoir diverses idées, des bonnes et des mauvaises. Notez que c'est beaucoup plus facile après le procès ; les gardes commencent à se détendre et les prisonniers ont perdu leur caractère de nouveauté. Comme précisé plus haut, il y a au moins deux gardes (parfois plus) de surveillance avant la comparution.

Certains PJ peuvent penser au coup du malade. À moins que la comédie ne soit très convaincante, elle ne leur vaut qu'un jet de seau d'eau (d'eau s'ils ont de la chance). Mais un garde peut se laisser convaincre et faire venir un docteur. Il est alors possible de s'emparer de ce dernier et de l'utiliser comme otage, mais l'alarme est donnée — et les villageois peuvent décider qu'ils n'ont jamais beaucoup aimé ce docteur, de toute façon.

Si les prisonniers arrivent à attirer un garde suffisamment près, ils peuvent le saisir à travers les barreaux. Malheureusement, aucun d'eux ne porte de clés ou d'armes. En tuer un ou lui casser la figure n'est pas très intelligent. Penser à tordre les barreaux, creuser un tunnel ou autres plans du même acabit prendra plus de temps que les aventuriers n'en ont et le MJ devra souligner ce fait si les joueurs se dirigent vers cette option.

Les aventuriers sont nourris deux fois par jour. Pour ces repas (et à toutes les occasions qui justifient l'ouverture de la cellule), Mauritz est présent avec au moins deux hommes. Les gardes ne peuvent pas être achetés, du moins tant qu'ils ne sont pas seuls. Mais si les aventuriers essayent tout de même (ou les tentent en parlant de riches trésors et autres) l'un d'eux peut se montrer intéressé et leur en reparler quand il sera seul avec eux. Leur problème est que tout l'argent et l'équipement se trouvent sous clef dans le coffre.

Un PJ adepte du *Contorsionnisme* pourrait se glisser entre les barreaux si les gardes sont distraits d'une manière ou d'une autre. Sans cette compétence, il pourrait tout de même passer en force si son **E** est inférieure ou égale à 3. Cela demande un Test de **FM** et inflige 1D3+1 Points de dommages et une côte cassée. D'autres compétences peuvent aussi être utiles.

Comme toujours, l'invention et le bon jeu de rôle doivent être récompensés.

Il y a moyen de bluffer les gardes. Notez que si les PJ ont été déclarés coupables, leurs surveillants ont sans doute tendance à les croire capables des plus étranges choses. Les aventuriers peuvent utiliser le fait à leur avantage mais il peut aussi jouer contre eux. Par exemple, la *Séduction* ne fonctionne pas si les gardes pensent avoir affaire à des adorateurs des démons.

Et, malgré tout, Johann peut finir par douter de Keine. C'est un *deus ex machina* bien utile si les PJ ne semblent pas capables de s'en sortir seuls. Si les aventuriers s'intéressent au messager envoyé à la recherche d'un magistrat, il lui rend alors visite pour l'interroger. L'homme ne change pas son histoire mais se montre nerveux et vague. Johann a une expérience cléricale suffisamment longue pour se méfier des hommes. Il peut aussi parler à l'Œuf — après tout, une enfant kidnappée et maltraitée a besoin de consolation — et cela force Keine à des actes encore plus suspects. (Hans, qui protège instinctivement la fillette, peut également commencer à soupçonner le faux juge. Il a déjà logé des magistrats et celui-ci semble assez inhabituel.) Johann pourrait alors parler aux prisonniers pour leur demander d'autres renseignements et des idées ; ou être le complice involontaire et naïf d'un plan d'évasion ou encore glisser quelque chose dans le thé ou la gnole des gardes (leur apporter même plus de gnole qu'ils ne peuvent tenir).

Et s'il semble toutefois que les PJ vont être pendus, il y a toujours Muuthauwg — mécontent que les PJ aient laissé la Fraternité s'emparer de l'Œuf, il leur demande leur loyauté et assistance en échange de la liberté.

Au secours de l'Œuf

La fillette se trouve, pour autant que sachent les PJ, au Pic et la Pépite ; il leur faut donc tenter de s'introduire dans l'auberge. Les méthodes sont multiples et si leur évasion n'a pas déclenché l'alarme, aucun garde n'y est posté. Ils peuvent se glisser à l'intérieur par une des portes de derrière, verrouillées par des serrures assez simples (DS 10 %) ou grimper sur le toit des écuries pour accéder à une des fenêtres de l'étage. Des téméraires ou des masochistes iront peut-être ramper dans la tranchée couverte qui dessert les toilettes.

L'Œuf est gardée chez Keine ; Kuno se tient assis près de la porte de sa propre chambre, située en face, prêt à intervenir au moindre bruit. Les aventuriers ne savent pas où se trouve la chambre de Keine mais celui-ci l'ignore et il envisage toujours le pire. S'ils essaient de libérer la fillette, Keine préfère s'enfuir plutôt que combattre jusqu'à la mort. Il n'hésite pas à sacrifier Kuno et à utiliser sa bombe fumigène pour se couvrir. Keine file avec ou sans l'Œuf et, comme déjà précisé, croisera peut-être à nouveau le chemin des PJ.

Si les aventuriers sont un peu lents à s'évader et s'ils n'ont pas été condamnés à mort, Keine et Kuno ont pu s'enfuir discrètement avant leur arrivée à l'auberge. Il est difficile de prévoir comment les PJ réagissent à cette découverte. Leur fouille des lieux, chambre après chambre, suivie d'une éventuelle poursuite de sectateurs, probablement sur des chevaux "empruntés", provoque sans doute pas mal de confusion, voire la levée d'une meute de paysans furieux lancée à leurs trousses.

Que les PJ se fassent prendre alors qu'ils s'évadent, ou pire qu'ils soient repris dans l'auberge, va probablement leur causer pas mal d'ennuis, y compris une pendaison improvisée avant l'heure. Si Keine est déjà parti, ils peuvent souligner que cette disparition est une preuve de la vérité mais cela risque de provoquer d'autres accusations. ("Maintenant, ils ont aussi assassiné le magistrat ! Et caché son corps ! Et ils s'en *vantent !*")

Final

En cas d'évasion, les PJ n'ont pas ou peu d'équipement. S'ils essaient d'en voler, ils obtiennent peut-être une partie de ce qu'ils veulent, mais pas tout. Le problème se pose surtout pour les chevaux. Ils en trouvent au maximum deux de moins que nécessaire. (Rappelez-vous que le vol en général, et le vol de chevaux en particulier, est une affaire grave. Même si les aventuriers finissent le scénario sans en pâtir, cela peut se payer plus tard.) Par contre, s'ils sont libérés de leur cellule parce qu'ils ont gagné le procès ou par une main secourable, ils récupèrent l'essentiel de leur matériel et on leur laisse peut-être acheter des chevaux à un prix raisonnable s'ils ont besoin de se déplacer rapidement (pour poursuivre Keine, par exemple).

Si Keine s'est enfui avec l'Œuf, il est possible de retrouver sa trace. Un des villageois l'a repéré pendant la nuit, chevauchant en direction de Marienburg. Maintenant, de deux choses l'une ; soit Keine, ralenti par les étranges pouvoirs de l'Œuf, se fait rattraper par les PJ. Et comme ci-dessus, l'emporter sur Keine et Kuno ne devrait pas poser trop de problème mais le sectateur doit réussir à s'enfuir.

Soit la poursuite dure jusqu'à Marienburg. Les aventuriers poussent leurs chevaux au maximum de leurs possibilités mais ne rattrapent pas Keine. Ils ne le perdent pourtant pas ; les gens sur la route reconnaissent sa description. Voyez le chapitre suivant pour traiter la situation quand tout le monde a atteint la cité.

Si l'équipe réussit à *tout* rater à *tous* les stades, cela peut se terminer à la potence. Un MJ au cœur tendre trouvera encore le moyen de sauver les héros : par exemple Keine vient assister à l'exécution ; il se tient sur son cheval, l'air narquois, l'Œuf et Kuno à ses côtés, décidé à regarder mourir ses victimes avant de partir. Mais la fillette, comprenant enfin ce qui va se passer, est bouleversée et effrayée. Ses pouvoirs viennent alors protéger les PJ. D'où toute une comédie funèbre mettant en scène des trappes qui se bloquent, des leviers qui se cassent, des cordes qui rompent et un bourreau qui se cogne la tête contre les murs. La conclusion de cette farce est laissée à la discrétion du MJ.

Chapitre 9

QUAND L'OBSCURITÉ TOMBE

Enfin de retour ! Voilà les murs de Marienburg ! Malheureusement, la Lune du Chaos se rapproche maintenant du soleil à vue d'œil. L'éclipse est clairement imminente mais les mesures à prendre pour prévenir le retour de Zahnarzt restent encore mystérieuses. Et en qui peut-on avoir confiance ?



ans ce chapitre final de l'aventure, les PJ rentrent à Marienburg pour s'y trouver confrontés à un terrible dilemme. L'éclipse n'est plus qu'à quelques heures et, sur place, personne n'est prêt à les aider. En fait, ils devraient s'opposer aux forces du Chaos comme à celles de l'Ordre. Sauront-ils trouver un moyen de sauver la cité sans sacrifier une enfant innocente ?

Le temps joue aussi contre eux : ils savent s'ils ont voyagé rapidement ou lentement mais ne connaissent pas la date exacte de l'éclipse. À moins de circonstances extraordinaires pendant leur déplacement, ils disposent encore d'un jour ou deux. Même s'ils sont allés remarquablement vite, le MJ ne doit pas leur donner un jour de plus. Par contre, s'ils ont lambiné, les forces du Chaos pourraient être mieux préparées contre eux.

L'heure de l'éclipse n'étant pas connue, la liberté du MJ reste entière : elle aura lieu quand les PJ iront à Roc Foyles. Cependant, ces derniers se sentant pressés par la montre, le MJ peut augmenter la tension dramatique par de frustrantes pertes de temps : PNJ incompétents et gardes abusifs toujours prêts à jeter les perturbateurs hors des murs.

Ce chapitre, plus que tout autre, va demander au MJ connaissance, intelligence et imagination pour réagir aux idées et actions des PJ. Rappelez-vous que mieux vaut violer légèrement les règles pour créer un final dramatique, frénétique, excitant plutôt que risquer l'ennui et la monotonie parfois associés à un respect trop pointilleux du texte.

Retour à Marienburg

Les personnages retrouvent une cité de Marienburg bizarrement affectée par l'éclipse à venir. Hors des murs, s'étend tout un camp de carrioles et de tentes : ces gens se sont vu refuser l'accès à la cité ou en ont été chassés comme perturbateurs. C'est un étrange mélange de marchands, voyageurs, agitateurs, fanatiques religieux et bavards qui se jugent tous victimes d'une grande injustice. Ils n'ont pas grand-chose à apprendre aux PJ qui les intéresse directement mais peuvent les mettre au courant des derniers événements locaux.

Après leur départ, les émeutes et la panique n'ont fait qu'empirer. Le commerce périclitait et le Conseil de la Cité a fini par mettre toute la ville sous loi martiale pour la durée des "circonstances présentes" ; les portes ont été fermées et personne ne peut entrer ou sortir sans laissez-passer du Conseil. Le couvre-feu a été renforcé : quiconque circule de nuit (de 17 h à 7 h) dans les rues sans les papiers nécessaires ou quiconque trouble l'ordre public peut être immédiatement arrêté ou, si l'officier de service le décide, exécuté sans plus de procès. Dans la pratique, la plupart des contrevenants sont simplement chassés de la ville avec ordre de ne plus y revenir avant la fin de l'éclipse. Le couvre-feu doit durer 24 h le jour même de l'éclipse — mais sa date n'est pas encore connue.

Ces derniers jours, les effets du Chaos observés récemment par les PJ ont aussi affecté Marienburg. Le soleil a été rouge sang toute la semaine passée ; d'étranges graffitis sont apparus dans la ville ; le visage d'un démon a été observé parmi les nuages ; une tempête soufflant du nord a réaménagé certaines rues ; on a vu un chien à deux têtes courir sur la place du marché et une horde de Skavens disparaître dans les égouts avec un gros objet luisant ; un jour, un pêcheur est rentré au port avec un plein filet de harengs bouillis. Tout cela ajoute à l'agitation et à la peur.

Le Conseil de la Cité demeure persuadé que l'éclipse n'aura pas d'effets malheureux et que la ville retrouvera son visage normal dans quelques jours. Il a tout de même été annoncé par proclamation que les meilleurs sorciers ont été engagés pour prévenir les désastres surnaturels pouvant frapper la cité. C'est une pure fumisterie mais les esprits s'en sont trouvés un peu apaisés.

Toutes les portes de la ville sont fermées mais les gardes se laissent éventuellement convaincre de les ouvrir. Coïncidence, les portiers actuellement de service sont ceux-là même qui avaient assisté au départ de l'équipe ; ils sont très amusés que le même groupe de personnes veuille maintenant réintégrer la cité. Les gardes ne sont pas censés les laisser entrer sans les papiers idoines — que les PJ ne possèdent pas. Une réussite de *Baratin*, *Bluff* ou *Corruption* (10 Guilders par tête) leur ouvre les portes ; sinon, ils demandent aux citadins qui quittent les lieux de bien vouloir leur vendre leurs papiers pour 30 Guilders ; le même jeu de documents sert pour toute l'équipe.

Un silence surnaturel règne sur les rues, les quais et les canaux de l'immense cité ; seuls un miaulement de chat, une pleurnicherie d'enfant, le chant d'un moine ou le passage d'une patrouille se font parfois entendre. Quelques boutiques sont ouvertes mais elles n'ont guère de marchandises et encore moins de clients. Ceux qui sont restés en ville s'enferment dans leur maison et les rares passants se hâtent en baissant la tête pour éviter de croiser le regard des Gardes de la Cité en patrouille qui arpentent les rues comme s'ils en étaient propriétaires. Voilà les seules personnes que les PJ sont susceptibles de croiser et elles seront extrêmement soupçonneuses, même en dehors du couvre-feu.

Malgré les rues désertes, l'Œuf est émerveillée par la taille de Marienburg. La fillette commence à se montrer bruyante et excitée, essaie même de s'enfuir pour explorer les lieux. Au bout d'un moment, devant ces rues qui s'étendent dans toutes les directions, elle se calme, comme frappée d'une crainte enfantine. Au

bout de deux heures, elle est fatiguée et désorientée. Entre deux crises de larmes, elle réclame ses parents.

Pendant ce temps...

Le Père Faber de la Confrérie Antique des Lecteurs Illuminés a trouvé dans la pagaille de la Bibliothèque Cachée un autre exemplaire de "Une Théorie du Chaos" et il en a conclu que Vogelgesang s'intéressait à quelque chose qui menace l'avenir même de la Bibliothèque. La Confrérie a réagi sans tarder et s'est surprise elle-même par l'importance des ressources qu'elle a su mobiliser. Un grand nombre de sorciers et d'astrologues et bien d'autres ont pu être achetés pour quelques bribes de savoirs hermétiques.

À eux tous, ces experts ont reconstruit un historique des événements et réuni un ensemble de prédictions et de sortilèges de recherche. Tout cela est un peu bâclé et incomplet mais suffit à comprendre ce qu'est l'Œuf et où et quand il peut être intercepté. Pendant ce temps, Faber a rappelé certains services rendus par la Confrérie à des personnes appartenant à divers temples ou au Conseil de la Cité. Ces gens ont à leur tour fait de même autour d'eux et la Confrérie reçoit désormais des rapports de la milice et de la Garde de la Cité ainsi que des membres de sa propre organisation placés à des endroits stratégiques de la ville.

De ce fait, elle *est informée* de l'arrivée de l'Œuf à Marienburg et *peut réagir* très rapidement. Malheureusement, les sorts de ses membres se sont déjà révélés un peu imprécis et quatre enfants dépourvus de toute empreinte chaotique sont actuellement emprisonnés dans la Bibliothèque. Les Lecteurs n'ont tout de même pas le cœur de les tuer mais n'osent pas les libérer de peur qu'ils ne révèlent l'emplacement de ce lieu sacré.

Goffman avait lui réussi à trouver ce passage de "Une Théorie du Chaos" :

"Si ce livre survit jusqu'au jour du prochain réveil du démon, voici quel est notre plus sûr conseil. Ligotez fermement l'Œuf de Lune mais ne le frappez pas avant le début de l'éclipse. Quand Mórrslieb touchera pour la première fois le soleil mais n'aura pas encore plongé le monde entier dans les ténèbres, faites trois fois le signe de Solkan au-dessus de l'Œuf et dégagez son cœur de votre lame, détachez-le alors et... (Suivent trois paragraphes d'une boucherie révoltante.) Ce n'est que de cette manière que Zahnarzt sera absolument défait. Mais si les tripes vous manquent pour arracher le cœur du Chaos, et si, par compassion, vous pouvez laisser le monde dans un péril mortel, alors saisissez de votre main droite_"

Le reste du texte a disparu quand a été creusée la cavité qui contenait la dent mais cela a suffi à Goffman pour comprendre que l'Œuf devait être un être vivant. Apprendre que la Confrérie demandait à tous ses Lecteurs de repérer une bande d'aventuriers accompagnée d'un enfant, a confirmé ses pires soupçons. Il s'est rendu à Roc Foyles dans l'espoir de découvrir le reste du passage mais a été convoqué dès son arrivée par le maître de la Confrérie, Père Faber, et accusé d'en avoir mis en péril le secret.

Goffman a supplié Faber d'employer la méthode la plus humaine en ce qui concerne l'Œuf, mais en vain ; Faber est convaincu que le seul bon réceptacle démoniaque est un réceptacle mort. Une équipe de bibliothécaires a été envoyée chez Goffman pour y reprendre tous ses livres. Et Faber a utilisé alors l'exemplaire mutilé de "Une Théorie du Chaos" pour accuser Goffman de destruction de livre de la Bibliothèque (alors qu'il savait parfaitement que l'ouvrage avait été endommagé avant que Vogelgesang ne le vole). Tout ce que Goffman avait appris sur Zahnarzt et l'éclipse à venir lui a été arraché par la torture. Puis on lui a coupé la langue et il a été emprisonné dans l'île. Il doit être exécuté après l'éclipse.

Pendant ce temps, la Fraternité de l'Oublié n'est pas censée faire quoi que ce soit pour le retour de son maître — si ce n'est contrecarrer les interférences des maudites forces Loyales. Zahnarzt leur *reviendra ;* c'est une certitude. En ville, le culte attend simplement ce moment et espère un rapport de ses agents annonçant l'élimination des perturbateurs.

Le récent *Appel de la Fraternité* indique que ses agents sont près d'aboutir. Mais le temps passe et le message n'arrive pas ; le culte est de plus en plus inquiet : se pourrait-il qu'après toutes ces années d'attente, ils soient encore mis en échec ?

On ne peut pas faire d'omelette...

Quand les PJ arrivent à Marienburg, l'Œuf est avec eux ou a été enlevée par Keine ou Sternheimer. Dans les deux cas, la fillette va rapidement se retrouver aux mains de la Confrérie.

S'ils sont accompagnés de l'Œuf, les aventuriers sont abordés par quatre membres de la Confrérie avant d'avoir pu aller chez Goffman. Les PJ peuvent voir qu'ils portent le symbole de la Bibliothèque, mais ils semblent être des gens normaux, amicaux même, en robes cléricales. Trois d'entre eux arrivent de Roc Foyles (des muets donc), le dernier est Johan Harupz (page **19**), le marchand de tabac sourd, qui va servir d'interprète. Il porte la robe de la Confrérie et, si les PJ l'ont déjà rencontré, ils doivent réussir un jet d'*Observation* pour le reconnaître.

Johan leur dit que lui et ses "frères" doivent discuter avec eux de problèmes de la plus haute importance et suggère d'aller dans une taverne proche pour parler un moment. Ils sont prêts à discuter dans la rue mais cela risque d'attirer d'irritantes interférences de la Garde de la Cité (et, bien sûr, les Lecteurs préfèrent ne pas trop se montrer en public). Si les PJ acceptent de les suivre et de les écouter, voilà ce qui leur est dit :

"Maître Stoughton dit qu'il est très fier de rencontrer des héros aussi courageux. Il demande si le Conseil de la Cité vous a déjà délivré un laissez-passer. Non ? Il dit que c'est un simple oubli. Les risques que vous avez dû prendre pour arracher cette innocente créature des mains de Goffman ! Vous avez rencontré Goffman ? Et sauvé vos vies ? Il dit que vous êtes encore plus héroïques qu'il ne le pensait. Savez-vous ce qu'il comptait faire de l'enfant ? Il voulait l'utiliser pour un sacrifice humain. Un agent du Chaos de première importance. Vous avez certainement été attaqué en chemin ; le Chaos ne peut s'empêcher de trahir les siens.

Et maintenant il n'y a plus qu'à régler un petit détail. Petite fille — tu dois avoir un nom ? Œuf ! Quel joli nom. Eh bien, Œuf, nous allons faire une petite promenade. Tu as déjà été dans une île ? Vous devez comprendre que nous avons combattu le Chaos pendant des siècles et que cette petite ne peut être complètement en sécurité qu'avec nous..."

Si les PJ ne sont pas prêts à avaler la chose, les Lecteurs utilisent des moyens plus directs. Johan dispose d'une drogue arabe rare et puissante, qui plonge dans un profond sommeil quiconque en absorbe la plus petite dose. Il ne se contente pas d'en offrir sous forme de tabac à fumer ou à priser (en mentionnant que c'est la meilleure marchandise qu'il vende — un indice d'importance) ; si cela échoue, il la leur lance au visage depuis une bourse à sa ceinture. La plus petite quantité provoque automatiquement l'inconscience de celui qui l'absorbe en 2D6 rounds (c.à.d. 20 sec. à 2 mn). La drogue n'a aucun effet sur l'Œuf.

Si Johan en arrive à cette dernière extrémité, le MJ peut accorder aux PJ un jet d'**I** pour sauter à temps en arrière ou pour retenir leur respiration — mais les joueurs doivent dûment spécifier que telle est la réaction de leur personnage. Un échec les met hors de combat pour 3D6 rounds.

Pendant ce temps, Harupz et un des Lecteurs emmènent l'Œuf avec eux (la fillette est trop confuse et abasourdie par la grande ville pour protester), alors que les deux autres bloquent les PJ encore actifs en se mettant sur leur chemin, en renversant des meubles, etc. Si cela se passe effectivement dans une taverne, le personnel a été généreusement payé par Johan pour regarder ailleurs — mais si les dégâts sont trop important, les employés de l'auberge peuvent protester.

Une patrouille de huit Gardes de la Cité (page **8**) se tient à proximité. Malheureusement pour les PJ, elle aussi a été circonvenue par les Bibliothécaires. Que les aventuriers appellent à l'aide ou sortent de la taverne à la poursuite des Lecteurs ou lancent la moindre altercation dans la rue, la patrouille intervient sans rien faire pour arrêter les Lecteurs. Par contre, les gardes stoppent les PJ, exigeant une présentation immédiate de leurs papiers. Si les aventuriers refusent de s'arrêter, ils sortent leurs épées en jouant du sifflet pour réclamer des renforts.

Aucune tentative de *Corruption*, *Baratin* ou *Bluff* ne peut aboutir — et des Gardes de la Cité qui refusent un pot-de-vin, cela devrait éveiller les soupçons des PJ. Si la patrouille subit de sérieux dommages, elle recule, mais 2D4 autres gardes ont eu le temps d'arriver et les PJ se trouvent dans une situation désagréable. Ils vont certainement être conduits en prison ou expulsés de la ville. S'ils se laissent retarder, les gardes les acceptent qu'ils repartent après quelques minutes avec de vagues avertissements, "Tenez-vous mieux à l'avenir — on vous surveillera".

Un Elfe ou un Halfeling de l'équipe note, s'il réussit un jet d'*Observation*, que les Lecteurs sentaient légèrement le tabac — l'odorat des humains ou des Nains n'est pas assez développé pour le remarquer.

...Si vous n'avez pas d'Œuf

Si l'équipe avait déjà perdu la fillette, enlevée normalement par Keine ou Sternheimer, alors les Lecteurs interceptent les agents de la Fraternité afin de leur reprendre l'Œuf. Il est important que les PJ l'apprennent, ce qui est l'occasion d'une scène dramatique.

Pendant que l'équipe négocie son entrée avec les portiers de Marienburg en supportant une quantité raisonnable de quolibets, des coups de sifflet impératifs se font entendre à quelques rues de là. Les gardes se regardent, marmonnent "amateurs" et deux d'entre eux vont en trottinant vers l'origine du bruit.

Il faut encourager les PJ à s'intéresser à cette source d'agitation, mais quand ils passent les portes et arrivent sur place, tout est plus ou moins terminé. Trois Gardes de la Cité gisent dans la rue ; deux d'entre eux au moins paraissent étendus pour toujours. D'autres, et les gardes de la porte, se tiennent à proximité ; ils ont suffisamment de connaissances en premiers soins à eux tous pour envoyer paître ceux qui proposent leur aide (sauf soins magiques).

Mais une brève recherche permet aux PJ de trouver un témoin, un mendiant ou un gosse des rues. Il semble qu'un petit groupe de voyageurs, des adultes accompagnés d'une enfant — "et c'était une sacrée jolie petite fille" — qui descendait la rue, a été abordé par plusieurs "vieux bonshommes" en robe. Après une courte conversation, la rencontre a viré au combat et un paquet de Gardes de la Cité, surgis de nulle part, ont attaqué les voyageurs pendant que les "vieux bonshommes" filaient *en emmenant la fillette avec eux.* La magie a commencé à voler et il semblait que les voyageurs allaient l'emporter, mais d'autres gardes sont arrivés et ils se sont dispersés.

Alors qu'ils quittent les lieux, les PJ entendent un appel étouffé dans une étroite ruelle. Ils tournent la tête pour découvrir un homme en vêtements de voyage qui s'appuie contre un mur, en comprimant de sa main une méchante estafilade sur sa poitrine. L'idéal serait qu'il s'agisse d'un membre de la Fraternité qu'ils ont rencontré et combattu dans le passé — Sternheimer, voire Kuno, ferait un bon choix ; Von Dorfenstadt irait aussi mais il est plus intéressant de le garder en vie pour la suite. L'agent du Chaos a un sourire sardonique.

"On dirait... qu'on a tous deux... perdu," hoquette-t-il. "Qui aurait pu croire que ces rats de bibliothèque, ces ordures Loyales... pouvaient être aussi sournois ? Eh bien, vous pouvez leur courir après... maintenant. J'espère que vous... vous exterminerez les uns les autres."

Puis il s'écroule et le sang imbibe rapidement ses vêtements. Les PJ voudront peut-être faire quelque chose pour lui, au MJ de décider à quel point c'est possible. Ce n'est pas facile quoi qu'il arrive ; il ne sait pas grand-chose qui soit désormais utile et il est maintenant recherché par les autorités de la ville pour le meurtre des gardes. Au pire, le sauver permet de toucher la récompense de 100 Guilders qui sera offerte — à la condition qu'il soit pris vivant. Il connaît la Confrérie mais pas son repaire.

Goffman est absent

Quand les PJ se rendent chez Goffman pour lui annoncer la mauvaise nouvelle, ce dernier est absent : une gouvernante halfeling inconnue (Bilna Souche, une forte femelle, même selon les standards halfelings, qui mâche des racines de réglisse et se plaint abondamment d'une jambe douloureuse) leur ouvre la porte et leur annonce qu'elle ne l'a pas vu depuis une semaine.

S'ils lui assurent qu'ils sont des amis de Goffman, elle leur laisse visiter les lieux tant qu'ils ne viennent pas mettre le nez dans sa cuisine. Nulle trace de violence ou de cambriolage, bien que les étagères de la bibliothèque soient vides. Ses notes sont toujours éparpillées sur son bureau. Le livre de Vogelgesang a aussi disparu.

La plupart des papiers sont totalement incompréhensibles. D'une part, Goffman écrit simultanément en trois langues (Occidental, Classique et un obscur dialecte arabe qu'il a appris dans sa jeunesse et aime pratiquer) ; d'autre part sa calligraphie est abominable. Certains feuillets commencent avec des remarques du type "Lune passe à travers les constellations. Cela au moins est évident. Réfute l'astrologie. (Me souvenir : jamais gagné plus d'une pistole à la loterie. Krantz est un charlatan.)" Mais, vers la fin, l'écriture s'améliore et les PJ peuvent lire ce qui suit :

"Ces sauvages le feront ; ils arracheront le cœur à l'enfant au nom de l'Ordre. Et, Manann me pardonne, j'ai fait ramener l'enfant vers sa mort. Peut-être que le jeune idiot et la bande de risque-tout que j'ai envoyés se montreront aussi incompétents qu'ils en avaient l'air et échoueront dans leur mission. Mais non, je ne peux pas simplement compter là-dessus. Je dois aller au Temple du Roc et affronter Faber, lui faire prendre conscience. Il y a un autre moyen... si seulement un imbécile n'avait pas détruit cette page."

Pendant qu'ils feuillettent les notes, Bilna se montre pour leur offrir quelque tisane et répondre à leurs questions. Elle ne sait pas grand-chose ; elle ne vit pas dans la maison et n'a remarqué la disparition des livres qu'il y a six jours environ — "J'imagine que le Docteur Goffman les a fait apporter là où il est en ce moment ; il aime ses livres". Il n'y a pas la moindre trace d'effraction. Alors qu'elle s'apprête à partir, elle se retourne et demande si quelqu'un connaît Herr Klaus, le vieil étudiant de Goffman. "C'est que ma cousine Jemima a une lettre du Docteur pour lui et elle tient à la lui remettre. Elle habite chez son cousin Cristan, le tailleur de cuir, dans le Suiddock."

Quelqu'un qui examine de très près les papiers du bureau découvre de minuscules particules de tabac non fumé éparpillées sur la surface. Elles ont été laissées par l'équipe de Bibliothécaires qui a déménagé les livres de Goffman. Ni Goffman ni Klaus ne fumaient et cela constitue un autre indice (qui ne se traduit peut-être que par une vaine chasse de tous les marchands de

tabac de la ville ou des commentaires désobligeants sur le travail ménager de Bilna). Si les PJ fouillent entièrement la maison, ils retrouvent un jeu de robes de Lecteurs-Profanes frappées au symbole de la Confrérie dans une armoire du dressing-room de Goffman. Cela peut leur donner des idées.

Persuasion

Il est tout à fait possible qu'un groupe de PJ sans cœur décide qu'une gosse aussi insupportable que l'Œuf a bien mérité la dague sacrificielle de la Confrérie. C'est compréhensible mais ce n'est pas extraordinairement héroïque. Les PJ doivent aussi tenir compte de la Fraternité qui peut se montrer, et ils le savent par expérience, tout aussi dépourvue de pitié que la Confrérie. De plus, la Fraternité n'a pas à suivre tout un rituel complexe pour invoquer Zahnarzt ; si les sectateurs perturbent le sacrifice (ou si celui-ci ne fonctionne pas), Marienburg est réduite en ruine.

La tâche du MJ sera de bien le faire comprendre aux PJ sans le leur dire directement. Pendant qu'ils circulent en ville, faites-leur repérer des membres de la Fraternité (Sternheimer, Von Dorfenstadt, Kuno ou même Franz van Mehern) en conversation avec des individus tout aussi suspects. Il est clair qu'une opération se prépare mais dès qu'ils se rendent compte qu'on les écoute, les membres de la Fraternité se mettent à parler des prix pratiqués au marché — de celui des œufs, par exemple. Une première scène de ce type devrait inquiéter les aventuriers, une seconde les convaincre que quelque chose se trame et qu'il faut absolument qu'ils s'en mêlent.

Un messager

Si les PJ filent directement dans le Suiddock, ils retrouvent Cristan plus ou moins tel qu'ils l'avaient laissé (page **9**), et toujours aussi désireux de leur vendre des sacs à main. Jemima est au marché. Mais elle rentre alors que les PJ parlent encore avec son cousin. Goffman lui a demandé de ne remettre cette lettre qu'à Klaus et il faut se montrer persuasif pour l'obtenir : l'histoire dramatique de la fin héroïque de Klaus aux prises avec quelques centaines de Skavens devrait faire l'affaire. Jemima est contente de les revoir mais depuis la mort de Vogelgesang et la disparition de Goffman, elle est très seule, perdue, et ne sait que faire d'elle-même.

Si les PJ ne tiennent pas compte des propos de Bilna ou ne sont pas sûrs de la conduite à tenir, une petite silhouette enveloppée dans une voyante cape à chaperon rouge les aborde quelque part en ville, dans la rue devant chez Goffman ou sur un marché. C'est Jemima qui semble inhabituellement inquiète et nerveuse. Elle les entraîne à l'écart et demande des nouvelles de Klaus, l'étudiant de Goffman.

Quand les PJ lui annoncent ce qu'il en est, elle secoue tristement la tête et dit, "Eh bien, dans ce cas je dois vous remettre ceci" en leur tendant un paquet scellé de parchemins. "Il a dit qu'il fallait vous le remettre — si vous ne pouviez pas le voir, si... le Dr Goffman, je veux dire... l'ami du pauvre Herr Vogelgesang... Il a dit que Kunz — Herr Vogelgesang — aurait voulu..." Elle file ensuite refusant d'en dire plus.

Le paquet contient une lettre de Goffman à Klaus (voir document page **126**) et plusieurs parchemins, tous amputés d'un large trou, ainsi qu'un petit objet plat de cuivre gravé d'étranges symboles. La lettre devrait les inciter à agir et peut les aider par la suite. Sur une réussite d'**Int**, les PJ reconnaissent dans les parchemins des pages arrachées à "Une théorie du Chaos". Rien n'explique à quoi sert la pièce de cuivre ; il s'agit, en fait, de la vieille "carte de bibliothèque" de Vogelgesang, le laissez-passer qui permet d'accéder à la Bibliothèque Cachée.

Si les personnages passent en revue les pages arrachées par Goffman, ils s'aperçoivent que les mots magiques cruciaux n'y apparaissent pas à cause du trou. Ils sont à même maintenant de comprendre que le papier qu'ils portent sur eux — celui qui enveloppe la Dent — contient la partie manquante du rituel. Ce sont eux qui détiennent ce qui faisait défaut à Goffman : un moyen d'éviter la catastrophe sans avoir à tuer l'Œuf — qui n'est, après tout, qu'une fillette de sept ans.

Au MJ de décider qui découvre le pot-aux-roses — et comment. Il peut demander des Tests d'**Int** jusqu'à ce que quelqu'un réussisse ou choisir de laisser tomber quelques allusions révélatrices. Des érudits sont plus susceptibles de repérer ce détail et un ex-Scribe est plus sensible à l'objet matériel que représente un manuscrit. Dans une autre option, un illettré remarque que "Eh ! Ces bouts-là s'emboîtent, non ?".

S'ils ont jeté le morceau de papier, un MJ adepte des Happy Ends peut le faire réapparaître au fond d'une poche ; s'il préfère la tragédie, il leur fait comprendre qu'ils ont jeté leur seul espoir de salut. Mais peut-être est-ce une alternative un peu trop sombre. Au pire, la Bibliothèque possède un autre exemplaire de "Une Théorie du Chaos" qui se trouve actuellement sur le bureau du Père Faber.

Quand il est enfin reconstitué, le texte complet semble mortellement dangereux : quand Mórrslieb recouvrira *entièrement* le soleil, le réceptacle, (l'Œuf), devra être frappé au cœur avec la Dent. Cela aura pour effet, d'après Mandelbrote, de drainer le caractère démoniaque de l'enfant dans la Dent qui se désintégrera alors. L'enfant sera saine et sauve. Aucune incantation ou préparation n'est nécessaire mais cela doit se produire *exactement* au bon moment.

Jour de visite à Roc Foyles

Après avoir découvert que l'Œuf (et peut-être Goffman) est dans les mains des Lecteurs, les aventuriers doivent trouver un moyen d'accéder à la Bibliothèque, voire de découvrir son existence. La lettre de Goffman et diverses autres sources contiennent une foule d'indices concernant une île dans l'estuaire du Reik. Malheureusement, cela peut désigner une cinquantaine d'îles ; certaines sont habitées et d'autres ne sont qu'un tas de rochers ou une bande de sable. Il faudrait des jours pour les passer toutes en revue.

Étant donné les événements, une enquête sur ce sujet provoque énormément de suspicion. Mais passer une ou deux heures dans les auberges ou sur les berges permet de rencontrer un docker ou un marinier qui connaît une île avec un temple solkanite en ruine et un ermite dément, une île qui reçoit parfois des visites. L'équipe trouve facilement quelqu'un pour l'y emmener mais cela risque de coûter cher. (Certains PJ décideront peut-être de voler un bateau ; dans ce cas, le MJ vérifiera que l'un au moins est compétent en *Canotage* ou *Manœuvres Nautiques* suivant le cas et se souviendra de faire arrêter les coupables à une date ultérieure.)

Sinon, il peut être plus facile pour les PJ de repérer sur les docks un bateau qui vient de l'estuaire, transportant huit hommes en robe ; les passagers débarquent mais l'homme de barre reste sur place comme s'il attendait leur retour. C'est ce qu'ils font, trois heures plus tard, avec des sacs de provisions. On peut les suivre dans un bateau loué ou volé jusqu'à l'île ; il est même (de justesse) possible de les espionner de la berge pour voir où ils vont. Des caractères téméraires qui ne connaissent pas le sens de l'expression "hypothermie mortelle" pourront vouloir les pister à la nage ; d'autres, plus prudents, préféreront se procurer des robes de Lecteurs pour prendre leur place.

Presque tous les érudits de Marienburg connaissent l'existence de la Confrérie, mais aucun ne souhaite en parler. Parmi les contacts possibles des PJ, Gustav Andersen ne sait rien ; Boris Bludenheim a entendu suffisamment de conversations qui ne lui

étaient pas destinées pour savoir que la Confrérie dispose d'un repaire — pas forcément le plus important — sur une des îles de l'estuaire ; Johan Tynus connaît toute la vérité mais y mêle une énorme quantité de fiction. La personne la plus susceptible de les aider est Jemima, même si elle ne le sait pas : elle a entendu Vogelgesang mentionner à de nombreuses reprises l'île de Roc Foyles ; elle ne sait pas à quoi elle correspond et n'en a donc jamais parlé.

En désespoir de cause, l'équipe peut essayer de trouver un membre de la Confrérie qui déambule dans les rues en robe afin de lui arracher ce qu'il sait par tous moyens nécessaires. Il n'y en a pas beaucoup et il faut des heures pour en découvrir un — à 70 % de chances, c'est un membre plein qui n'a donc plus de langue. ("Parle, bon sang ! Parle !" "Aaa-aaaaaa-aa !")

Il y a une manière très simple de localiser l'Œuf : utiliser la Dent pour obtenir sa direction. L'équipe est si près de la fillette qu'elle peut même déterminer sa position exacte par triangulation. Mais l'emploi de la Dent attire l'attention de la Fraternité et trois de ses agents tombent alors sur l'équipe dans les 1-4 heures pour la persuader qu'une action concertée, ou même une alliance, contre la Confrérie est une bonne idée.

Le jour est proche

Les PJ peuvent mettre un jour ou deux pour découvrir où l'Œuf se trouve, mais finissent par entendre parler de Roc Foyles. S'ils passent une nuit à Marienburg, Zahnarzt les visite tous en rêves : images d'une étrange caverne ; d'hommes infectes et tordus portant les robes de la Confrérie, les traits déformés par des ricanements et grimaces lascives ; l'Œuf ligotée à un autel et hurlant de terreur — et soudain, ils deviennent l'Œuf et voient les hideux vieillards se pencher sur eux et la dague sinueuse foncer vers leur cœur jusqu'à sentir la pointe s'enfoncer dans leur chair... et se réveillent alors trempés de sueur. S'ils ont utilisé la Dent, Zahnarzt peut même les visiter en plein jour pour les inciter à attaquer la Confrérie avec des promesses de récompenses et de puissance.

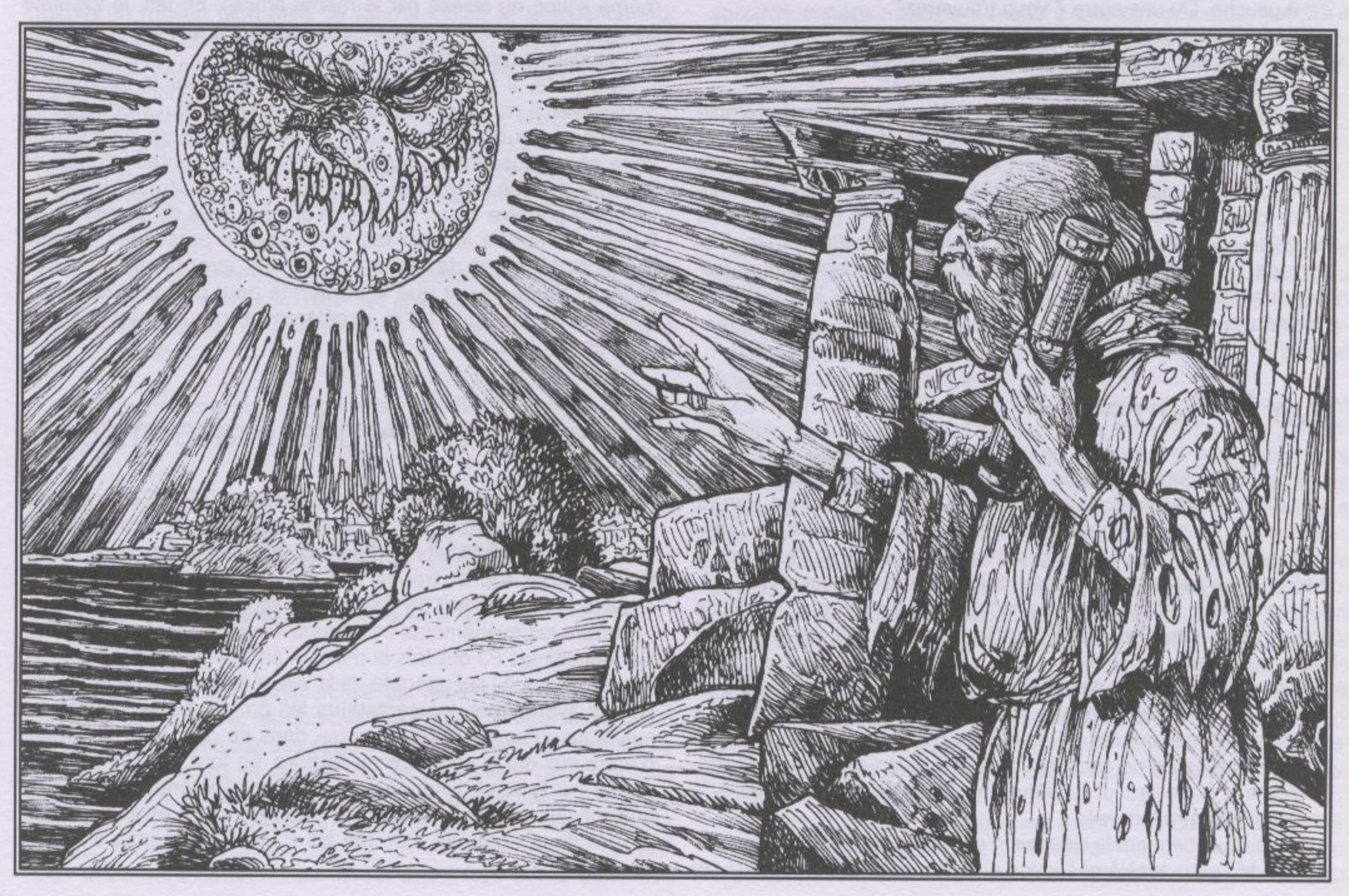
Quand les personnages se préparent à gagner Roc Foyles, quelqu'un doté de la compétence *Astronomie* examine le ciel. Un jet d'**Int** réussi montre que la route de Mórrslieb coupera celle du soleil dans deux ou trois heures. En fait, tout le monde est capable de se rendre compte, en voyant le ciel rouge sang et la bouche béante de la Lune du Chaos qui semble vouloir dévorer quelque chose, que la fin est proche.

Par les eaux

Si les PJ ne connaissent pas l'existence du tunnel sous le débit de tabac, ils doivent gagner la Bibliothèque Cachée par les eaux. Roc Foyles se dresse dans l'estuaire à environ huit cents mètres de la rive : c'est un morceau de roc isolé d'environ cent mètres sur trente. Seuls deux murs marquent encore la présence de l'antique temple solkanite et les uniques habitants sont quelques phoques et mouettes, une vache passablement décharnée et un vieux moine.

C'est le Lecteur Hodder, plus excentrique même que ses frères de la Confrérie Antique des Lecteurs Illuminés dans laquelle l'excentricité est une condition nécessaire d'entrée. Il a consacré ces dix dernières années à lire et relire le même parchemin antique, un document écrit dans une langue obscure et découvert par hasard dans les déserts d'Arabie. Hodder ne connaît pas vraiment le sens du document mais il pense que, s'il le lit suffisamment longtemps, sa signification finira par lui être révélée.

Hodder accueille les visiteurs en bougeant les lèvres (il est muet comme tous les membres de la Confrérie) pour dire "Quatre mille sept cent quatre-vingt-onze" — le nombre de fois qu'il a lu le parchemin. Il trouve qu'une vie entière directement exposée aux éléments ajoute à sa concentration. Hodder est aussi le portier de la Bibliothèque ; en principe, seuls ceux qui sont déjà Lecteurs-Profanes sont autorisés à y entrer.



Le commando de la Fraternité

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	3	4	9	34	2	29	25	25	35	32	20

Compétences
Bagarre, Camouflage Urbain, Crochetage des Serrures *ou* Alphabétisation *ou* Torture, Déplacement Silencieux Urbain, Fuite, Immunité contre les Maladies, Langage Secret (Jargon des Voleurs), Spécialisation (Épée, Arbalète), Violence Forcenée.

Dotations
Épées, dagues, vêtements sombres ; la moitié d'entre eux ont aussi de petites arbalètes.

La plupart des Marienbourgeois pensent qu'il est le dernier des anciens prêtres solkanites et la Confrérie fait tout pour entretenir cette idée. Les marins du cru voient en lui un ermite et lui laissent parfois de la nourriture. Il arrive aussi que des gens viennent chercher les conseils d'Hodder, qui sont toujours terriblement sibyllins et parfaitement inutilisables — donc particulièrement recherchés. Cela permet d'expliquer les allers et venues des Lecteurs Profanes qui viennent utiliser la Bibliothèque.

Par chance, Hodder étant un mystique complètement détaché du monde, il ne sait pas grand-chose de la crise à laquelle fait face son ordre et la cité. Des PJ qui exigent d'entrer ou le menacent n'obtiennent rien puisqu'il prétend simplement ne rien savoir ; mais s'ils se disent à la recherche de la vérité, Hodder se montre intéressé.

S'ils détiennent la carte de bibliothèque de Vogelgesang ou un livre rare à déposer (comme le traité de magie fimir de Rakka), il est heureux de les laisser entrer. "Apportez-le à Faber", griffonne-t-il sur son ardoise, "Descendez les deux escaliers. 1ère à droite. 2ème à gauche. Ou une autre ? Vous trouverez".

Hodder ouvre une porte secrète. Un escalier s'enfonce dans le sol sur près de trente mètres et donne dans un espace souterrain : la Grande Salle de Lecture (voir plus loin).

La porte est dissimulée avec art dans les fondations du temple en ruine où dort Hodder. Elle est très solide et contrôlée par tout un système complexe de verrous et de leviers. Il est possible de la trouver en fouillant les ruines (sa recherche prend une demi-heure longue comme une éternité pendant que la Lune du Chaos rampe toujours plus près du soleil), mais seul Hodder ou un *Crochetage* (DS 25 %) peut l'ouvrir. Ou, si les PJ frappent vigoureusement pendant plusieurs minutes, un lecteur finit par leur ouvrir de l'intérieur.

Par le sous-sol

Si les PJ détiennent la clé des Bibliothécaires-Assassins (page **18**), s'ils ont suivi quelqu'un jusqu'à la boutique de Johan Harupz ou s'ils se sont renseignés pour retrouver le seul débit de tabac du Suiddock, ils peuvent alors éventuellement entrer dans la Bibliothèque par le tunnel secret. S'ils ont déjà vu quelqu'un l'utiliser, ce devrait même être une tâche relativement aisée puisque Johan, quelles que soient ses autres qualités, n'est certainement pas un guerrier.

S'ils ne connaissent pas l'existence du tunnel, c'est alors plus difficile car Johan ne trahira le secret de la Bibliothèque que sous les plus atroces tortures et de gentils personnages ne devraient pas faire ce genre de choses. Toutefois, après une fouille raisonnablement pointilleuse du bâtiment, l'entrée du tunnel dans la cave finit par être localisée.

Si les PJ détiennent la clé mais n'ont aucune idée de sa destination, le MJ peut accélérer l'action en attirant l'attention des PJ sur la boutique, par l'intermédiaire d'un Bibliothécaire capturé qui parle trop (ou qui fait trop de gestes), ou en faisant réapparaître ce vieux fil rouge de Muuthauwg. Ce dernier charme divers PNJ ou PJ, les conduit jusqu'à la boutique et les libère en leur annonçant avant de partir : "À l'intérieur se cache un portail... Utilisez-le avant que les ténèbres ne nous engloutissent tous".

Le tunnel, de près de huit cents mètres de long, est humide et d'une obscurité totale. Un Nain s'y sent comme chez lui et en admire le travail auquel un de ses semblables a, d'évidence, prêté la main. Tous les autres trouvent la balade extrêmement désagréable et oppressante. À moins que les PJ ne se soient fait repérer par la Confrérie, le tunnel n'est pas gardé et ils émergent derrière une autre porte secrète, dans une petite caverne sur les bords du complexe souterrain.

Ceux qui arrivent par cette route affrontent un véritable labyrinthe de livres et d'étagères encombrées avant d'atteindre la Salle de Lecture. Le trajet demande quelques minutes pour qui le connaît (Harupz, par exemple) ou qui suit un habitué, mais un visiteur dépourvu de carte s'y perd très vite.

Les Solkanites utilisaient initialement la Bibliothèque Cachée comme une catacombe et plaçaient les corps de leurs défunts d'importance dans ces cavernes. Bien qu'on puisse encore voir les os et les sarcophages des prêtres disparus, la totalité du complexe est maintenant utilisée pour entreposer des livres. La Bibliothèque est un réseau inextricable de tunnels, passages et impasses. À certains endroits, des niches grossières ont été creusées dans le roc et les livres s'y entassent en piles désordonnées. Ailleurs, les parois de cavernes entières ont été recouvertes d'étagères de bois où s'alignent, rangées après rangées, des volumes soigneusement classés. Bien souvent, des piles d'ouvrages divers s'élèvent çà et là à hauteur d'homme.

Les Lecteurs n'ont pas de système organisé de classification, bien que de nombreux membres aient rangé certaines quantités de livres suivant la méthode qu'ils jugeaient convenir. Selon les endroits, des étagères ne contiennent que des ouvrages sur la pêche, des traités sur des sujets divers mais tous écrits dans la même langue ou des collections entièrement copiées par le même scribe ou reliées par le même artisan. En fait, le système de classification le plus courant est "ces livres que le Lecteur Gollanz étudiait le mois dernier".

Sans aide, il faut 30 minutes pour négocier le labyrinthe. Soustrayez 5 mn pour chaque personnage avec *Orientation* ou *Chance* et ajoutez 5 mn pour chaque lettré : ils se laissent distraire et ralentissent les autres. Vingt minutes après l'entrée de l'équipe dans le labyrinthe, un groupe de sectateurs de la Fraternité y pénètre à son tour. Ils n'ont pas plus de cartes et les PJ vont entendre le bruit fait par plusieurs personnes derrière eux. En décidant de les attendre, les aventuriers ont des chances de découvrir que la Fraternité peut être un allié utile à ce point de l'histoire ; s'ils accélèrent le mouvement, ils rencontrent un Lecteur.

Rencontre avec la Fraternité

La Fraternité sait que la Confrérie détient l'Œuf. Ses membres ont attaqué et capturé un Lecteur-Profane et l'ont torturé pour le faire parler. Ils ont ensuite intercepté un des agents de la Bibliothèque, l'ont tué et trouvé une clé du tunnel secret sur son cadavre.

Suivant les événements antérieurs, il peut aussi s'agir d'une clé sur laquelle les PJ ont mis la main — au MJ de décider selon les circonstances. Si la Fraternité de la ville a été avertie de la présence des aventuriers, les sectateurs les ont peut-être simplement suivis jusqu'au débit de tabac — dans ce cas, au moins deux d'entre eux ont la compétence *Filature*. En tout cas, un commando trié sur le volet d'individus sournois, compétents et fanatiques portant des robes de Lecteurs-Profanes, a été envoyé dans le repaire de la Confrérie. Comme les PJ, ils sont là pour arrêter le sacrifice.

S'ils se rencontrent dans le labyrinthe, il y a de fortes chances pour que les deux groupes se montrent immédiatement hostiles et le moindre combat attire l'attention des Lecteurs. Pourtant, à très court terme, leurs buts sont similaires : sauver la vie de l'Œuf. Si cela apparaît, un des sectateurs propose une alliance temporaire : sauver l'enfant des griffes de la Confrérie puis régler leur problème.

Le commando compte une personne de moins que les PJ. Il peut être amusant d'inclure dans ce groupe, un ennemi que les aventuriers ont déjà rencontré, comme Von Dorfenstadt, Kuno ou Sternheimer, mais cela doit être cohérent avec les événements précédents.

Rencontre avec un Lecteur

Le Lecteur — Frère Harper, un chauve à longue barbe — montre une légère surprise en voyant des visiteurs qu'il ne connaît pas. Il ne les prend pour des intrus que s'ils portent des armures, des armes ou adoptent une attitude hostile. Il peut même offrir (par signes ou en écrivant sur une petite ardoise) de leur trouver certains livres en particulier ou de leur indiquer le chemin de la Salle de Lecture. Cependant, si les PJ laissent échapper qu'ils sont au courant pour l'Œuf, Goffman, le livre volé ou l'éclipse, le Lecteur donne l'alarme (en agitant frénétiquement une petite cloche pendue à sa ceinture ; il ne peut tout de même pas crier à l'aide).

Muuthauwg

Le Héraut Silencieux constitue un joker potentiel de cette partie de l'histoire — et de tout le chapitre. Il peut ne pas se montrer du tout ; en fait, le MJ ne doit l'utiliser qu'avec parcimonie, car il peut trop facilement ravir la vedette à nos héros. Mais c'est quand même un moyen bien utile de fournir indice et assistance aux aventuriers ou, simplement, d'ajouter à l'atmosphère : quelques accords de flûte au loin, du vert entrevu entre deux piles de livres ou une diversion musicale qui tombe à pic.

Pour un effet plus direct, les PJ rencontrent Muuthauwg lui-même, seul et flûte en main. Quand il les voit, il s'arrête immédiatement de jouer et s'incline ironiquement — son visage montre pourtant clairement de l'inquiétude. Contrairement à son habitude, il parle le premier.

"Il est ici," annonce-t-il, *"au cœur du labyrinthe, affamé de sang et de mort. Et je suis faible dans cet endroit. Vous devez y aller — vous devez l'arrêter — empêchez qu'on répande un sang jeune qu'il boirait alors."*

Puis, avant que les aventuriers ne puissent lui demander d'explication, il s'appuie contre un mur et disparaît, tout simplement.

La Grande Salle de Lecture

Quel que soit le chemin utilisé par les PJ pour accéder à la Bibliothèque Cachée, ils finissent par rejoindre une vaste pièce souterraine éclairée par des sorts de *Luminescence* et remplie de bureaux, de niches et d'amas de livres anciens dépassant un mètre de haut. C'est la plus vaste salle de la Bibliothèque, la Grande Salle de Lecture, et l'ancienne crypte du Temple de Solkan sur le Roc, un impressionnant espace carrelé surmonté de voûtes. Les murs sont couverts de livres, des livres écrits dans des

Lecteurs et Lecteurs-Profanes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	34	2	2	6	33	1	28	30	56	30	34	31

Compétences

Alphabétisation, Baratin (Lecteurs-Profanes uniquement), Héraldique, Langage Secret (Classique), Législations, un grand nombre de compétences de lettré sans utilité pour l'aventure.

Dotations

Robe, clochette, carnet de notes, crayon à mine de plomb.

langues dont les PJ n'ont même jamais entendu parler, des livres si anciens que certains datent d'avant la fondation de l'Empire. Tout un ensemble de tunnels et de cavernes débouche dans cette salle et un escalier en colimaçon conduit à une pièce de taille similaire au-dessous.

Sur le sol de la Grande Salle de Lecture, le carrelage représente une carte de la Bibliothèque, que les initiés sont censés étudier et mémoriser ; lors de la cérémonie qui en fait des membres à part entière de la Confrérie, ils doivent montrer qu'ils la connaissent par cœur. Malheureusement, la carte n'est plus à jour et les Lecteurs eux-mêmes se perdent fréquemment en allant chercher des livres. Il y a aussi tout un étrange arrangement de miroirs, attachés au pied des étagères, couchés sur le sol ou appuyés sur des piles d'ouvrages anciens au milieu des champignons.

Les Lecteurs passent l'essentiel de leur temps à étudier dans la Grande Salle de Lecture où sont conservés les volumes les plus précieux. Ils n'ont jamais complètement exploré ou cartographié la Bibliothèque : les changements dans les entassements de livres ou les rangements divers rendent cette tâche impossible. De temps à autre, un nouveau conduit secret est découvert derrière des étagères auxquelles personne ne s'est intéressé depuis soixante années ; parfois il mène à une caverne vide, parfois à une réserve de livres depuis longtemps oubliée. Toute la Bibliothèque est plongée dans un silence surnaturel et les bruits portent deux fois plus loin que la normale.

Actions et réactions

Si les PJ entrent dans la Salle de Lecture en silence, personne ne lève le nez de son livre. S'ils arrivent en parlant, en faisant du bruit ou en armure bruyante, tous les érudits présents (environ quatre-vingts personnes, cinquante Lecteurs et trente Lecteurs-Profanes) se tournent vers eux dès qu'ils pénètrent dans la zone éclairée et leur adressent en chœur un "chut !" irrité.

La réaction des Lecteurs dépend de la manière dont les PJ sont habillés. Si au moins l'un d'eux porte une robe de Lecteur, personne ne les dérange tant qu'ils ne font pas de bruit ; ils passent alors pour de nouveaux initiés venus voir le Père Faber. Mais si jamais le porteur d'une robe de Lecteur plein se met à parler, ou même à murmurer, sa couverture est alors grillée.

En l'absence de tenue de circonstance, un Lecteur les aborde amicalement mais soupçonneusement. Il commence par communiquer par signes mais quand ceux-ci se révèlent inutiles, il sort une ardoise et une craie : "Que faites-vous là ?" Toute réponse orale est accueillie par des chuts hystériques ; les PJ sont censés écrire leur réponse sur l'ardoise. Pendant cette scène, un des Bibliothécaires-Assassins (ou, s'ils ont tous été tués, un autre Lecteur qui a rencontré les PJ) les reconnaît et disparaît dans l'escalier en colimaçon pour aller prévenir le Père Faber qui se manifeste après 1D6 minutes.

Si l'alarme est donnée, ou si les aventuriers qui arrivent paraissent hostiles, portent l'armure ou des armes dégainées, les Lecteurs réagissent en formant des barrières de bureaux et de tables

entre eux et l'équipe, pendant que d'autres rassemblent à la hâte certains ouvrages pour les mettre en sécurité. Ils ne s'attendent à aucune intrusion et ne sont pas entraînés à y faire face, mais ils sont capables de se défendre si nécessaire. Vingt d'entre eux ripostent s'ils sont attaqués. Le moindre bruit alerte le Père Faber et ses gardes au niveau inférieur et ils viennent alors voir ce qui se passe en 1D3 minutes. Notez que tous les Lecteurs pleins sont prêts à risquer la mort plutôt que de voir souffrir un de leurs précieux livres et les PJ peuvent utiliser ce fait à leur profit.

Poursuite de l'exploration

L'escalier en colimaçon conduit à une pièce sous la Grande Salle de Lecture, meublée de bancs et de tables et normalement utilisée pour les repas des Lecteurs ; inexorablement, diverses bibliothèques et piles d'ouvrages y ont fait leur apparition et empiètent maintenant sur l'espace central. Entre les étagères, des portes de chêne donnant sur les bureaux privés et les cellules des Lecteurs pleins sont percées dans les murs qui délimitent la pièce. La plus grande d'entre elles s'ouvre sur la chambre du Père Faber. Une autre, de taille normale, donne sur une pièce où sont conservés les livres endommagés ou devant être restaurés ; c'est là que Goffman et les quatre enfants sont gardés prisonniers. L'Œuf dort dans une cellule adjacente.

La plupart des tables ont été repoussées sur le pourtour et un autel improvisé a été dressé au centre de la pièce. Un miroir a été placé à côté. Quelqu'un qui le regarde est surpris d'y voir la lumière du jour ; tout un ensemble de miroirs vise à refléter l'image de la portion de ciel où se produira l'éclipse.

Le pied de l'escalier est gardé par trois Lecteurs-Profanes qui ont ordre de ne laisser passer personne avant la fin de l'éclipse. Ils se considèrent comme des costauds (ils connaissent la *Bagarre*) mais n'utiliseront pas la force brutale, préférant appeler à l'aide en criant ou en sonnant de leur clochette. Père Faber arrivera alors ainsi que 1D6 Lecteurs curieux.

En fait, quatre Bibliothécaires-Assassins se cachent à proximité en cas de nécessité. Deux profitent de l'ombre projetée par les bibliothèques et deux autres sont allongés au sommet des plus hautes étagères, immobiles et silencieux. Il n'y a guère de chances de les remarquer si on ne les cherche pas et ils attendront le meilleur moment pour lancer une attaque surprise — ils ont lu plein d'ouvrages tactiques.

Service d'Ordre

S'il y a la moindre agitation, ou si les PJ explorent assez longtemps la Bibliothèque, ils rencontrent alors le Père Faber, le supérieur général de la Confrérie des Lecteurs Illuminés qui a été appelé pour s'occuper du problème. Les PJ ne le connaissent pas, mais, s'ils ont ramené l'Œuf en ville ou s'ils ont été reconnus par un des Bibliothécaires-Assassins, Faber sait qui ils sont et pourquoi ils sont là. Il se montre aimable et amical, ignore les menaces et invite les PJ dans ses appartements pour discuter un peu. S'ils refusent, Faber leur jette *Stupidité Magique* et les Bibliothécaires-Assassins les attaquent.

Les appartements de Faber sont propres et bien rangés. La pièce principale est aménagée en bureau et contient dix chaises, un bureau, plusieurs bibliothèques et un grand tableau noir fixé au mur. Une porte donne sur une chambre meublée d'un lit étroit dont un pied cassé a été remplacé par une pile d'ouvrages érotiques gnomes. La pièce contient aussi une bibliothèque qui pivote pour révéler une sortie secrète donnant sur le troisième tunnel qui conduit à la terre ferme. Même Faber ignore son existence, ce qui n'était pourtant pas le cas de son prédécesseur et de certains vieux Lecteurs toujours en vie.

Faber offre des rafraîchissements aux PJ ("Juste quelques biscuits secs et du thé, je crains — c'est si difficile d'avoir des produits frais") et leur demande la raison de leur présence, écoutant leurs propos avec une expression calme et les mains jointes. Il les laisse finir et, après un instant de silence, prend la parole :

"Comme je le soupçonnais, on ne vous a raconté qu'un seul côté de la vérité. C'est tellement regrettable que deux anciens fidèles de Véréna puissent se perdre ainsi, mais... Oui, nous avons le réceptacle, la chose du Chaos. Elle dort là derrière",

Père Faber

Clerc niveau 3, 47 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	15	3	4	11	62	1	32	57	58	65	77	60

Points de Magie
35



Compétences
Alphabétisation, Connaissance des Démons, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Runes, Conscience de la Magie, Éloquence, Fabrication de Parchemins, Histoire, Identification des Morts-Vivants, Incantations (Cléricales 1-3), Langage Secret (Classique), Langue Hermétique (Démonique, Druidique, Magikane), Linguistique, Méditation, Sens de la Magie, Théologie.

Sorts
Don de Langues, Ouverture, Verrou Magique ; Débilité, Rafale de Vent ; Stupidité Magique.

Dotations
Robe de la Confrérie, symbole de Véréna, clochette, couteau, gros trousseau de clés.

Père Faber est le Bibliothécaire-en-Chef de la Confrérie Antique des Lecteurs Illuminés, et ce depuis huit ans. Il ne vit que pour la Bibliothèque et fera tout pour la protéger ainsi que son contenu unique. Il se méfie énormément des Lecteurs-Profanes et sait bien que certains d'entre eux ont volé des livres et les ont vendus ; il surveille leurs allers et venues comme un faucon.

Par tradition, le Bibliothécaire-en-Chef est élu parmi les Lecteurs-Profanes et autorisé à garder sa langue puisqu'il doit organiser le quotidien de la Confrérie. Faber tient les cordons de l'énorme bourse qui sert à acheter de la nourriture, de l'équipement, engager les agents qui se chargent des sales boulots et acquérir à l'occasion un livre ou une collection quand elle se présente sur le marché.

L'environnement souterrain de la Bibliothèque l'a fait vieillir prématurément et il paraît vingt de plus que son âge réel. Parfois la nostalgie d'une autre vie le saisit. Comme bon nombre de Lecteurs, il ne pratique pas une hygiène personnelle très rigoureuse, mais cela ne l'empêche pas de posséder un étrange charisme et sa voix douce ne manque pas d'autorité. Les membres de la Confrérie ne sont pas tous d'accord à son sujet : les quatre cinquièmes le voient comme un chef fort, un bon organisateur qui leur garantit des études paisibles, alors que les plus anciens le considèrent comme "une jeune fripouille qui entretient des idées bien au-dessous de sa fonction".

ment-il en désignant la porte de sa chambre, "et dormira jusqu'à la cérémonie. Si l'on peut véritablement dire d'une telle chose qu'elle dort.

Vous connaissez son histoire ? Mise au monde il y mille ans de cela dans le seul but d'en faire le réceptacle du démon ? Les pires puissances du Chaos se sont penchées sur son berceau pour lui apporter force et pouvoir et elle a été exilée sur Mórrslieb par l'excompère du démon qui est maintenant son ennemi juré. Ce n'est pas une enfant, c'est une pièce de pouvoir, un jouet disputé par deux redoutables puissances du Chaos. Et nous — nous ne pouvons permettre que l'un ou l'autre l'emporte. Tant que cette chose restera en vie, il y aura toujours une chance pour que Zahnarzt revienne. Nous devons faire reculer ces deux démons autant que nous le pouvons ou l'un d'entre eux nous dominera et l'Ordre ne triomphera jamais.

Sa mort ? Nous mourrons tous un jour ; c'est notre tragédie. Qu'est-ce qu'une ligne de plus ou de moins dans le grand registre comparée aux maux que nous pouvons ainsi guérir ? L'abomination doit mourir si nous ne voulons pas tous mourir avant notre heure.

Nous craignons aussi que les membres de la Fraternité, le culte qui a fabriqué cette chose il y a un millénaire, n'essayent de nous arrêter. Nous avons nos propres défenses mais des forces supplémentaires seront bienvenues."

Pendant ce monologue, les PJ examinent peut-être la pièce. Elle est passablement spartiate et leur attention peut être attirée par divers livres sur le bureau de Faber, entre autres un exemplaire intact de "Une Théorie du Chaos" contenant le passage complet qui explique comment sauver l'Œuf et "Un Exposé Honnête et Véritable du Pays de Lustrianie", l'ouvrage qu'ils sont venus chercher à Marienburg (Goffman l'a mentionné sous la torture et Faber l'a fait chercher pour voir s'il ne contenait pas quelques renseignements sur l'éclipse — ce qui n'est pas le cas).

Toutes les protestations ou questions des PJ concernant les arguments de Faber reçoivent des réponses raisonnables, basées sur les principes Loyaux (plutôt que ceux du Bien) : mieux vaut tuer un seul plutôt que de mettre en danger des milliers ; mieux vaut une destruction assurée du Chaos que la moindre chance de son retour, même dans mille ans. Si les PJ semblent accepter ces arguments, Faber leur explique les règlements de base de la Bibliothèque (on ne parle pas ; on n'abîme pas les livres) et les laisse attendre dans la grande salle inférieure jusqu'au commencement du rituel — la durée de cette attente relève de la compétence et du jugement du MJ et détermine le délai dont disposent les aventuriers pour terminer leur exploration.

Si les PJ ne sont pas d'accord, Faber leur ordonne poliment de quitter la Bibliothèque. S'ils refusent, il leur demande d'attendre un instant et il quitte la pièce en verrouillant derrière lui. Il a bien sûr l'intention de les garder prisonniers dans ses appartements. Mais il se pourrait qu'ils essayent de monter une évasion astucieuse en cherchant la sortie secrète et en disparaissant par là avec l'Œuf et les livres.

Malheureusement, Faber mentait quand il disait que l'Œuf dormait dans sa chambre. Cela n'empêche peut-être pas les PJ de partir tout de même et d'abandonner la Bibliothèque à son destin. Ils vont alors mourir dans le Grand Incendie de Marienburg qui se déclenche dans les deux heures suivantes et c'est certainement bien fait pour eux.

Le sacrifice

Quand la fillette a été amenée à Roc Foyles, c'est le Père Faber qui l'a personnellement prise en charge et il s'en est toujours occupé depuis. Il lui a expliqué que les méchantes gens qui l'ont arrachée à ses parents voulaient lui faire du mal. Il lui a promis que, dans quelques jours, elle retournerait dans les Wastelands pour retrouver sa famille. Il lui a attribué une chambre pour elle seule et trouvé un livre sur les mutants qu'elle apprécie énormément car il est plein d'images de "gens normaux". Il a même pris des dispositions pour que des gâteaux et des friandises soient rapportés de la ville. Bref, elle n'a jamais été aussi heureuse depuis qu'elle a quitté la ferme.

Certains jeunes Bibliothécaires ont beau croire que Faber cède à la tradition des derniers vœux du condamné ou qu'il aime à dorloter les enfants, ses motifs sont en fait des plus cyniques. Il connaît les pouvoirs de l'Œuf et préfère rester dans ses faveurs. Il a parlé et joué avec la fillette très tard la nuit dernière et elle dort donc maintenant profondément. Elle est convaincue que ses anciens amis de l'équipe voulaient lui faire du mal. Elle ne sera donc pas vraiment ravie de les revoir.

Goffman enchaîné

Goffman, s'il est encore vivant, est gardé prisonnier dans une des petites pièces du niveau inférieur — menotté à une caisse pleine de copies et de livres qui ont pris l'eau, en compagnie de quatre enfants blonds innocents. Il souffre de diverses coupures et contusions mais les Bibliothécaires n'ont pas encore mis la main sur leurs meilleurs traités de torture. Les PJ peuvent le trouver en fouinant discrètement alentour. Sinon (au MJ de décider) il peut être à porter d'oreille du lieu du sacrifice. Les clés de ses chaînes sont dans la poche la plus intérieure des vêtements de Faber mais elles peuvent être brisées par une arme un peu lourde (avec un certain vacarme) et la serrure n'est pas difficile à crocheter (DS +20 %).

Dans cette scène, Goffman joue le rôle d'un conseiller qui donne aux PJ suggestions et encouragements. Il parle par la bouche du MJ, tant qu'on lui donne de quoi écrire, et suit *invariablement* la même ligne de conduite : lutter pour empêcher le sacrifice et, plus généralement, pour s'opposer au Chaos et au Mal.

Avant sa dernière visite à la Bibliothèque, Goffman a découvert la véritable nature de Muuthauwg, dont les PJ ne connaissent qu'une petite partie. Dès qu'il les revoit, il essaie de les avertir que le joueur de flûte est le frère de Zahnarzt, un démon rival de puissance égale. Si le Héraut apparaît pendant la cérémonie, Goffman panique et peut faire quelque chose d'imprévisible — au MJ de l'utiliser comme un joker.

Le rituel dans les ténèbres

À moins que les PJ n'interviennent de manière violente pour empêcher le rituel avant qu'il ne commence, celui-ci démarre comme prévu. L'Œuf est sortie de sa chambre et amenée sur l'autel quelques minutes avant l'éclipse, de manière à ce que tout soit en place pour le sacrifice. La fillette est endormie mais tout bruit important ou secousse la réveille. Une quinzaine de Lecteurs sont présents dans la salle : Faber, ses "costauds" et divers autres.

Deux minutes avant l'éclipse, la température de la salle inférieure chute et les PJ ont l'impression que la pièce contient une personne de plus qu'elle ne devrait. "Le vieux Zahnarzt est là", diraient certains campagnards. Père Faber s'approche de l'autel et, au même moment, les membres de la Fraternité, qui se sont infiltrés dans la Bibliothèque par le tunnel déguisés en Lecteurs, font usage de leurs arbalètes.

Les Bibliothécaires-Assassins surgissent de leurs cachettes pour les attaquer et les autres Lecteurs se dispersent, pris de panique. Un membre de la Fraternité cherche à déplacer les miroirs pour que Faber ne puisse plus voir précisément le début de l'éclipse. Ce dernier essaie de poursuivre le rituel.

Tous les sectateurs sont prêts à mourir plutôt que de laisser Faber réussir. S'ils s'aperçoivent de la présence des PJ, ils tentent

de leur présenter l'attaque sous un jour favorable, soulignant qu'eux, les forces Chaotiques, veulent sauver la vie de l'enfant alors que les prétendues forces Loyales souhaitent lui donner une mort horrible.

Deux minutes plus tard, une main d'ombre se dessine en noir sur le visage de l'Œuf. La fillette se réveille et hurle ; le démon l'a touchée au moment où Mórrslieb a atteint le soleil. Au même instant, s'il le peut encore (peu importe les miroirs — il comprend bien ce qui arrive), Faber chante des incantations à Solkan et Véréna, bénit la dague et la plonge dans le corps de l'enfant pour entamer la série d'entailles et découpages rituels. Elle hurle encore mais ses cris sont noyés sous l'abominable feulement de Zahnarzt qui réalise que son corps lui est enlevé. Faber continue son équarrissage.

C'est abominable — pas aussi abominable qu'un retour de Zahnarzt mais une fillette vient juste de se faire mettre en pièces d'une manière particulièrement répugnante. Chaque PJ gagne 1D6 Points de Folie et, s'ils ratent un Test de **CI**, ils passent les deux prochains rounds à vomir. Cet instant hantera leurs cauchemars tout le reste de leur vie. Et ce n'est pas tout.

Un Œuf cassé

Si Faber a mené à bien le rituel, le MJ doit décider de la suite. La solution la plus simple consiste à décréter que le sacrifice, malgré son caractère ignoble, a effectivement fonctionné : Zahnarzt est complètement interdit de matérialisation. En réponse, il jette sur Faber une attaque psychique qui accule le vieil homme à la folie. Cet effort épuise Zahnarzt, désormais incapable de communiquer avec un esprit intelligent pour un siècle entier.

Pire, la colère et la haine que l'Œuf ressent dans ses derniers moments déclenchent une effroyable malédiction contre la Bibliothèque : un bruit d'eau se fait entendre à l'étage supérieur ; de toutes parts, des fuites se produisent dans le complexe et l'inondation se répand bientôt partout. Voir *L'inondation*, plus loin.

Mais le MJ peut aussi décider de justifier complètement l'avertissement contenu dans la lettre de Goffman ; le sacrifice sanglant d'un être consacré à Zahnarzt en la présence même du démon lui donne un énorme, quoique partiel, pouvoir — peu importe l'intention. Dans ce cas, à l'instant même de la mort de l'Œuf, un tremblement de terre secoue Marienburg, détruisant les bâtiments, provoquant de multiples incendies et tuant nombre de ses habitants.

Le séisme anéantit aussi la Bibliothèque, comme décrit plus loin dans *L'inondation*, mais ce n'est certainement pas le principal problème des PJ : la flaque de sang innocent se met à fumer et un nuage noir et suffocant s'en élève. Il se condense bientôt pour former un corps solide et hideux ; un énorme squelette enveloppé dans une cape en loques. Zahnarzt n'a pu retrouver tout son pouvoir mais il se sert de celui du sacrifice pour se manifester sous la forme d'un "démon de mort" — un Mardagg (**WJRF** page 258). Il détruit tout dans la Bibliothèque et tue ses occupants pour quitter ensuite le complexe inondé et faire de même en ville.

Heureusement, quand l'éclipse se termine, Zahnarzt est frappé d'*Instabilité*, ce qui, ajouté aux efforts des différents héros et sorciers de Marienburg, provoque sa défaite avant l'annihilation totale la cité. Le réconfort que pourront en tirer les PJ est une autre histoire.

Un Œuf de trois minutes et demie

Si la Fraternité et/ou les PJ empêchent Faber d'accomplir le sacrifice, soit en le tuant, soit en déplaçant les miroirs pour perturber son chronométrage, rien n'est perdu. Il va encore se passer *trois minutes et demie* avant que Mórrslieb ne recouvre complètement le soleil et que Zahnarzt ne prenne complètement possession de l'Œuf. Cela laisse deux manières de renverser la situation. Pendant cette courte période, l'ombre sur l'Œuf s'étend et s'intensifie visiblement ; la fillette devient mortellement froide au toucher. Elle peut encore hurler mais plus bouger de sa propre volonté.

Activer la Dent

Activer la Dent suspend, comme les PJ devraient le savoir, les pouvoirs particuliers de l'Œuf qui se transforme temporairement en une petite fille normale. Dans cette situation, l'Œuf subit alors une fin identique aux autres mortels que Zahnarzt a essayé de posséder : son corps, devenu trop faible pour accueillir un Démon Majeur, est littéralement carbonisé. (Pour ajouter au suspens, les sectateurs comprennent ce qui se passe et essayent d'arracher la Dent au PJ qui la tient — ses effets sont annulés si elle est emportée à plus de six mètres de l'Œuf.)

Dans ce cas, l'Œuf meurt et Zahnarzt ne peut se manifester. Le PJ responsable est, comme Faber plus haut, pris à partie par Zahnarzt qui hurle : *"Encore mille années d'exil, encore mille ans de ténèbres, mille autres années à l'écart des Royaumes du Chaos ! TOI... TOI... JE TE... Je te maudis... Je..."* Sa voix s'évanouit dans les ombres, ses derniers échos noyés dans le grondement sourd de la maçonnerie qui tremble — voir *L'inondation* plus loin. Le PJ maudit gagne 1D6 Points de Folie ou, si le MJ préfère, subit des effets plus sérieux, par exemple une maladie qui le fera dépérir et qui ne sera soignée que par un pèlerinage, ou certaines herbes introuvables, ou un ermite guérisseur.

(Bien sûr, les PJ pourraient avoir activé la Dent et tué l'Œuf avant l'éclipse ; mais la méthode a ses inconvénients comme expliqué au Chapitre 4.)

Pratiquer le rituel de Goffman

Pour ce faire, les PJ doivent détenir la Dent du Démon, avoir retrouvé la partie manquante du sortilège de Mandelbrote et pouvoir déterminer l'instant exact où l'éclipse est totale.

Ils ont juste assez de temps — s'ils ne manquent pas de présence d'esprit — pour que l'un d'eux coure au sommet de l'escalier et crie ensuite ce qui se passe dans le ciel, ou pour qu'un PJ musclé attrape l'Œuf et se précipite là où le soleil est visible (pas nécessairement au sommet de l'escalier ; tout miroir du réseau situé en amont de ceux qui ont été déplacés reflète encore l'éclipse). Le second rituel peut alors être pratiqué et le monde sauvé. Cela va sans dire, les membres survivants de la Fraternité et de la Confrérie font tout pour s'y opposer.

La description du rituel, poignarder l'Œuf avec la Dent, laisse supposer que le réceptacle est tué ; ce n'est pas le cas. La Dent ne s'enfonce pas dans la poitrine de la fillette mais se liquéfie et la recouvre. Partout où elle se répand, l'ombre de Zahnarzt disparaît, comme aspirée dans le seul reliquat du corps originel du démon. Une fois le dernier lambeau de ténèbres disparu, la Dent se reconstitue puis explose, causant 1D4 Points de Blessure à la main du PJ qui la tenait. Tous ceux présents à moins de 1,50 m sont atteints par de petits éclats qui provoquent 1 Point de Blessure et laissent de petites cicatrices noires que rien ne fera disparaître. De Zahnarzt, il n'y a plus aucun signe ; il lui faudra des décennies pour se remettre.

Malheureusement, dans tous les cas présentés, l'Œuf se réveille pendant la cérémonie. La terreur et l'affolement, qui saisissent la fillette en voyant des gens agiter des objets pointus dans sa direction, provoquent sa grande malédiction de la Bibliothèque — les PJ affrontent quand même *L'inondation*, comme décrit plus loin.

Un Œuf pourri

Si le rituel de Faber ou de Goffman n'est pas mené à bien et si la Dent n'est pas activée, alors Zahnarzt se manifeste et les

ténèbres se répandent dans tout le corps de la fillette jusqu'à ce que la possession soit complète.

L'Œuf se lève. Son apparence n'a pas changé mais l'expression de sa voix est différente. La fillette a d'abord un fou rire enfantin puis dit d'une voix pleinement adulte :

"Après tout ce temps, me revoilà entier."

Tous les sectateurs du Chaos encore en vie se mettent en cercle autour d'elle et lui rendent une adoration hystérique. Si Faber est encore en vie, elle le tue immédiatement. Elle se tourne ensuite vers ses adorateurs et dit "Venez, mes enfants — Nous avons du travail". Zahnarzt, d'un geste négligent, déclenche le tremblement de terre qui va noyer la Bibliothèque (oui, *L'inondation* est inévitable) avant de partir par le Labyrinthe.

Un air de flûte

Si les efforts des aventuriers, de la Fraternité et des Lecteurs s'annulent les uns les autres, une force peut encore peser sur le cours de cette aventure ; Muuthauwg, le Héraut Silencieux. Malheureusement, son intervention à ce point de l'histoire représente un *deus ex machina* si flagrant que les joueurs en seront probablement dégoûtés, et persuadés que leurs efforts personnels dans cette histoire étaient inutiles. Cependant, s'ils ont vraiment tout saboté mais que le MJ ne souhaite pas, dans l'intérêt général de sa campagne, détruire Marienburg et les Wastelands, Muuthauwg va jouer les sauveurs — cela ne l'empêchera pas de tuer les aventuriers (et bien d'autres) en même temps.

Une version extrême de la scène ressemblerait assez à ce qui suit :

Un fou rire saisit Zahnarzt ; il rit plus fort cette fois. Mais derrière le rire, vous entendez un autre son, les accents familiers d'une simple flûte.

Une porte s'ouvre et des silhouettes entrent en dansant dans la pièce. La plupart semblent être des Lecteurs ou des ivrognes des rues de Marienburg, mais vous reconnaissez aussi certains membres du Rosae Theatrum — et la robe d'un puissant sorcier. Vos propres pieds commencent à suivre le rythme de cette musique irrésistible.

L'Œuf hurle de rage et fonce à travers la pièce, le corps comme distordu par le pouvoir du Chaos. La fillette empoigne un des danseurs et le jette contre un mur ; vous entendez les os exploser sous l'impact. Mais d'autres danseurs apparaissent encore et tournoient tout autour de la pièce. C'est maintenant le Joueur de Flûte qui entre et l'Œuf semble paralysée. Le sorcier danse un étrange pas alors que ses mains s'agitent dans les airs.

La danse s'accélère pour suivre la flûte qui joue plus fort. Zahnarzt hulule de frustration. La terre elle-même tremble et vous la sentez qui se soulève dans une vaste sensation de pouvoir. Tous les murs se désintègrent et vous voyez les lumières briller à travers — c'est le clair de lune. Il semble que vous êtes tous emmitouflés par quelque pouvoir magique et que la terre crache maintenant cet agrégat d'échec et de corruption.

L'air se raréfie et les pouvoirs tourbillonnants deviennent intolérables. Alors que vous cédez à l'inconscience finale, la dernière chose que vous entendez est Zahnarzt qui hurle sa rage et sa haine de vous tous...

Une utilisation moins définitive consiste à faire arriver Muuthauwg à un moment ou à un autre à la tête d'une armée de rats, ordinaires et géants, de chauves-souris et autres créatures des environs de l'île ou de son sous-sol. Il peut aussi créer de petits tremblements de terre localisés qui jettent PJ et PNJ à terre (jet sous l'**I** pour rester debout), projettent des bibliothèques sur les ennemis proches, etc. Il vise d'abord à empêcher le retour de Zahnarzt — mais il peut se contenter de faire pencher la balance juste assez pour permettre aux PJ de faire quelque chose de valable.

Dans tous les cas, les forces ainsi libérées ont un effet secondaire : elles font subir de grands dommages au complexe de la Bibliothèque, ce qui provoque *L'inondation.*

L'inondation

Une fois que la Bibliothèque Cachée est ébranlée par la malédiction, la manifestation du démon ou encore d'autres pouvoirs, la situation se dégrade rapidement. Une équipe d'Engingneurs de talent, nains de préférence, pourrait être capable de contenir les flots : les détails d'un tel exploit sont laissés à la discrétion du MJ. (Ce n'est certainement pas possible si Zahnarzt s'y défoule, quelle que soit son incarnation.) Sinon, les PJ et les autres occupants de la Bibliothèque ont environ quinze minutes pour quitter les lieux avant l'effondrement général. Malheureusement, la première structure détruite est l'escalier qui monte à la surface de l'île ; il faut trouver un autre moyen de partir.

L'Œuf, bien sûr, est protégée par ses pouvoirs et va certainement aller au hasard et traverser le labyrinthe jusqu'au tunnel. À moins que la fillette ne soit emportée par les eaux quand un mur lâche, et qu'un banc de bois providentiel ne lui permette de flotter à la surface jusqu'à qu'un pêcheur la recueille. Les PJ n'ont pas autant de chances. S'ils ont laissé des marques ou dévidé un fil d'Ariane, quinze minutes leur suffisent bien pour sortir du labyrinthe, sinon ils ont un sacré problème.

Pendant ce temps, des moines se livrent à de vaines tentatives pour contenir les eaux ; certains essaient de transférer des livres particulièrement précieux dans des récipients imperméables. La majorité continue d'étudier comme si de rien n'était. Même si les PJ arrivent à convaincre quelques individus de fuir, il n'est pas possible de sauver la totalité de la Confrérie.

Si l'équipe ne sait pas trouver son chemin dans le labyrinthe, que ce soit avec des marques ou une carte, elle n'a plus que deux options : forcer un des moines à la guider, ce qui prend pas mal de temps étant donné le manque de réalisme de ces gens, ou utiliser la sortie secrète du Père Faber en se fiant à la lettre de Goffman ou à Goffman lui-même s'ils l'ont retrouvé. Cela signifie trouver une porte secrète grinçante mais encore opérationnelle — dissimulée, inévitablement derrière une bibliothèque — et s'enfoncer dans un long tunnel humide, moisi, noir, qui émerge, derrière une autre porte secrète inutilisée depuis longtemps, dans un égout des berges de Marienburg. Là, les PJ rencontrent rapidement une patrouille de la milice qui entreprend de les arrêter pour infraction au couvre-feu, vagabondage et diverses infractions aux règlements de santé publique. Si le MJ se sent particulièrement sadique, ou si l'aventure ne doit pas avoir de suite, ils débouchent dans le sous-sol de l'île-prison de Rijker, au milieu de l'estuaire. Comment les PJ se sortiront-ils de ce coup-là ? — Cela dépendra d'eux et de vous.

Sinon, les PJ seront probablement engloutis en même temps que l'essentiel des collections de livres ; ils auront sacrifié leur vie pour empêcher le retour de Zahnarzt. Cependant, si les joueurs trouvent un plan de fuite particulièrement ingénieux ou imaginatif, (au MJ de juger de sa valeur) quelque chose *pourrait* marcher.

À propos, notez que Goffman, s'il est encore vivant mais toujours enchaîné quand l'inondation se déclenche, est condamné, à moins que quelqu'un ne pense à le secourir. Bien sûr, sa mort empêche les PJ de toucher l'argent qu'il leur avait promis (page **22**). Ne vous sentez pas obligé de leur rappeler ce détail, pas plus que la présence de "Un Exposé Honnête et Véritable du Pays de Lustrianie" sur le bureau de Faber. Même si cette aventure est assez pauvre en récompenses et trésors, une équipe qui garde son sang-froid pendant le final peut en tirer un bon paiement.



Épilogue

Si Zahnarzt s'est réincarné

Il (elle ?) conduit ses adorateurs dans le labyrinthe inondé sans que la noyade de ses fidèles dans les corridors qui finissent par se remplir d'eau lui inspire le moindre remord. Il retourne alors à la cité qu'il ravage au hasard sans s'attarder — incendiant un certain nombre de bâtiments et mettant en pièces ceux qui sont assez fous pour être dans les rues. Si le Rosae Theatrum s'est décidé à terminer son voyage, il s'assoit pour regarder le spectacle avant de d'exterminer la compagnie.

Sa victoire finale sur son ennemi de toujours, Muuthauwg, est presque indigne de son attention — et d'évidence indigne de l'attention de Khorne puisque le démon n'est pas rappelé dans les Royaumes du Chaos. Il s'enfonce ensuite dans les Wastelands où il compte rallier les Fimirs pour lancer une attaque en règle contre Marienburg qui servira ensuite de base de conquête contre Altdorf et l'Empire.

Les joueurs aimeront peut-être simuler la guerre de Zahnarzt contre l'Empire en utilisant *Warhammer Battle*. Il est probable qu'après une longue et sanglante campagne, Zahnarzt sera vaincu : soyons réalistes ; l'Empire a déjà été confronté à des menaces plus terribles qu'un Démon Majeur. Détail amusant, il recevra l'aide inattendue d'un petit nombre d'adorateurs fanatiques de Khorne. Les vieilles haines ne s'éteignent pas facilement.

Et les PJ ? S'ils survivent, ils feraient peut-être bien de se tenir un moment à l'écart de l'Empire. On dit que Kislev est très agréable au printemps...

Si Zahnarzt ne s'est pas réincarné

L'éclipse dure encore cinq minutes puis cesse pour les mille années qui viennent. Ce qui reste de la population de Marienburg pousse un soupir de soulagement général. Le Conseil et Ruzzel Krantz prennent un air suffisant et annoncent : "Je vous l'avais dit". L'inondation de Roc Foyles passe presque inaperçue. Toutefois, les semaines suivantes, des pages de vieux livres viennent couvrir les rives de l'estuaire. Pendant des années, on verra de vieux érudits arpenter les plages au matin en espérant trouver quelques débris de papiers délavés chargés de secrets antiques.

Après plusieurs semaines, il est clair que l'éclipse n'a amené aucune grande catastrophe et la majorité des réfugiés retournent plutôt honteusement chez eux. Certains prétendent n'avoir pris que de simples vacances alors que d'autres insistent sur le fait qu'on n'est jamais trop prudent dans ces circonstances. L'hiver est rude mais bref. Et dès le début du printemps, la vie reprend son cours normal.

Si les personnages ont sauvé la vie de l'Œuf

Le court terme se traduit par une fillette terrifiée et hystérique qui devrait passer sa colère sur les PJ, la Bibliothèque, Marienburg et le monde en général. Il faut certainement plusieurs pièces d'or de friandises, pâtisseries et autres douceurs pour simplement la calmer un peu. Une fois qu'elle reprend ses esprits, elle est manifestement très excitée par Marienburg (la première ville qu'elle ait jamais vue) et exige qu'on lui montre (et qu'on lui achète) absolument tout.

À plus long terme, les PJ doivent décider de ce qu'ils veulent en faire. La fillette pense qu'une fois ses "vacances" terminées on la ramènera chez ses parents, mais les PJ savent qu'il n'y a guère de chances que ce soit possible.

Un MJ au cœur tendre mettra en place une méga-Happy End. Werther et Eva ont échappé aux villageois et aux Skavens et trouvé refuge dans la Colonie de Sœur Astrid où Œuf de Lune leur est rendue. Si les PJ ont abandonné la Colonie ou n'ont pas réussi à la sauver, un MJ cruel annoncera que Werther et Eva, qui avaient échappé aux villageois et aux Skavens, ne sont arrivés dans la Colonie de Sœur Astrid que pour y être promptement brûlés vif par Lufthanser.

Les PJ ayant la fibre maternelle choisiront d'adopter la fillette. Sinon un couvent shallyain avec orphelinat fera l'affaire ; une équipe suffisamment à l'aise et bien intentionnée peut même la placer dans une pension de jeunes filles. Car, une fois connue la nature des pouvoirs de l'Œuf, il ne sera pas facile de convaincre l'un ou l'autre type d'institution d'accueillir la fillette.

Enfin, pour ceux qui mènent une campagne réellement longue, il peut être intéressant d'apprendre que l'Œuf va grandir pour devenir une charmante demoiselle qui ne semblera jamais dépasser les vingt-et-un ans. Il se peut que dans quelque mille ans, une étrange immortelle découvre qu'une malédiction antique revient la hanter. Heureusement, voilà qui ne devrait pas trop inquiéter les PJ... pour l'instant, tout au moins.

Appendices

LES PUISSANCES EN PRÉSENCE

Zahnarzt le Désincarné

Zahnarzt est un prince démon connu dans le Vieux Monde comme l'Oublié, le Désincarné ou Celui qui hante les ténèbres. Il y a des millénaires, il était un des serviteurs les plus puissants de Khorne, le Dieu Sanglant. Mais avec l'aide de son frère et complice Muuthauwg, il tenta d'usurper le pouvoir de son maître par magie et trahison. Tous deux échouèrent et Khorne les dépouilla de presque tout pouvoir avant de les bannir des Royaumes du Chaos. Il leur fit cependant une promesse : celui des deux qui détruirait l'autre pourrait reprendre sa place dans les hordes de Khorne.

La forme physique de Zahnarzt a été annihilée et son esprit erre depuis dans le Vieux Monde. Sans un corps, il est presque dépourvu de pouvoirs et il peut sentir la lente évaporation de son énergie. Dans quelques milliers d'années, son esprit s'évanouira complètement et Muuthauwg aura gagné. Il essaye donc inlassablement de trouver le moyen d'obtenir un nouveau corps physique ; il pourra alors vaincre son ancien allié, Muuthauwg, et rentrer dans les Royaumes du Chaos. Parallèlement, Muuthauwg (page **116**) fait tout ce qu'il peut pour empêcher la chose.

Son énergie a été tellement diminuée que Zahnarzt ne peut plus agir que dans les ténèbres : pendant la nuit ou dans des lieux sombres. Il se manifeste comme une ombre ou comme une vague impression de présence. Sa voix est un murmure si ténu que le crédule peut la confondre avec ses propres pensées et c'est son seul outil maintenant pour sa quête d'un nouveau corps. Il influence parfois les mortels en leur soufflant de sombres pensées : y résister demande une réussite de **FM** mais à +25 %. Son pouvoir diminue si le personnage est d'alignement Loyal (bonus de +40 % au lieu de +25 %) mais augmente pour les alignements Chaotiques (+10 % au lieu de +25 %) ou les personnes un peu dérangées (-3 % par Point de Folie).

Pendant le jour, il peut seulement chuchoter quelques mots avant que son énergie ne s'épuise, mais la nuit lui apporte un meilleur contrôle. Quand la Lune du Chaos est pleine, il peut discuter pied à pied pendant des heures. Il ne peut parler qu'avec une personne à la fois et n'essaiera jamais de communiquer avec tout un groupe. Il n'est pas plus capable de lire les pensées. Le "murmure" est presque indistinct et peu efficace mais le MJ peut l'utiliser comme élément dramatique. Certains PNJ de cette aventure ont été influencés par Zahnarzt et le MJ peut aimer voir Zahnarzt hanter les PJ — une ombre indistincte en limite de vision, ou une pensée, un rêve de trahison et de meurtre au milieu de la nuit.

Zahnarzt est intelligent et persuasif et préfère argumenter plutôt que menacer ou ordonner. Il est toujours un être du Chaos et il s'engagera allégrement dans des promesses qu'il sait ne pas pouvoir tenir ou qu'il a l'intention d'oublier. Il sait repérer les faiblesses ou les désirs secrets de ses cibles et s'en sert habilement dans ses discours. Il parle toutes les langues sans le moindre accent. Sa connaissance est immense et, même s'il ne peut pas utiliser la magie par lui-même, il est capable d'enseigner aux autres les incantations nécessaires — s'il juge sa confiance bien placée.

Dépourvu de corps, le démon ne peut être blessé ni mis à mal par aucun moyen, magique y compris. Il n'est pas concerné par les limites matérielles et passe à travers tous les murs et barrières, même enchantés. Cependant, sa vitesse de déplacement est limitée à cinquante kilomètres par heure, la vitesse approximative d'un cheval au galop, et il ne peut donc pas être partout à la fois. Au début de l'aventure, il se trouve à Marienburg mais, avec l'éclipse qui se rapproche, il ira d'abord vers la ferme où se trouve l'Œuf (voir le Chapitre 4) et se tiendra ensuite à proximité de la fillette pendant le reste de l'histoire.

Quand Khorne a annihilé le corps physique de Zahnarzt, une de ses dents a survécu. Cette Dent du Démon n'a pas de pouvoir direct sur Zahnarzt lui-même et il n'est pas capable de la repérer. Mais elle lui est intimement liée et trahit certains de ses secrets quand les incantations appropriées sont utilisées. La Dent a fini par appartenir à un mortel qui découvrit que Zahnarzt venait à lui quand il la tenait. Le démon a offert au mortel et à ses descendants des pouvoirs inimaginables s'ils pouvaient mettre en place les conditions nécessaires à sa réincarnation. La Dent du Démon est passée à un autre mortel, puis à un autre et s'est transmise de siècle en siècle à l'intérieur d'un culte du Chaos, maintenant connu comme la Fraternité de l'Oublié.

Zahnarzt est une créature des ténèbres et du Chaos — presque impuissant le jour, plus fort la nuit, et plus fort encore en présence de Pierre Distordante. Aussi, dans les rares occasions (une fois tous les mille ans) où le soleil est obscurci par la Lune du Chaos, Zahnarzt est au sommet de sa puissance. À la première éclipse, il a essayé de posséder le corps de celui qui était alors le chef de la Fraternité. Mais cette enveloppe était trop faible pour contenir l'esprit d'un Démon Majeur et l'expérience l'a immédiatement réduite en poussière.

Deux fois encore, l'expérience fut tentée, et deux fois encore Zahnarzt connut l'échec. Chaque fois, des incantations plus complexes étaient utilisées et des magies plus puissantes invoquées pour protéger le réceptacle. Mais, malgré les précautions grandissantes, le corps choisi ne pouvait contenir l'esprit du démon et s'en trouvait détruit.

Mille ans auparavant, peu de temps avant une autre éclipse, la chef de la Fraternité conçut un enfant et travailla avec Zahnarzt pendant toute sa grossesse à le préparer à recevoir l'esprit du prince démon. Neuf jours avant l'éclipse, elle mit au monde une fille et dirigea une grande cérémonie pour sa naissance. On dit que des démons et de grandes puissances de la sorcellerie y assistèrent. On y évoqua tous les pouvoirs du Chaos et tous les témoins se penchèrent sur le berceau pour accorder leur bénédiction au nouveau-né. Elle serait intelligente et rusée. Tous ceux qui voudraient s'en prendre à elle seraient poursuivis par la malchance. Elle aurait une force immense — assez pour que son corps survive à une possession par un Démon Majeure. Finalement, Zahnarzt apparut et jura par un serment irréversible que tant que ce corps vivrait, il n'irait pas se loger dans un autre.

Alors que la cérémonie en était à ce stade, deux hommes — Muuthauwg et un puissant Démoniste jamais identifié — se forcèrent un passage à l'intérieur de la pièce à coups de sortilèges. Pendant que Muuthauwg occupait la Fraternité avec sa flûte, l'autre tenta de détruire le nourrisson et, ne pouvant y arriver, le fit disparaître par magie. Le jour de l'éclipse passa sans que la petite ait été retrouvée ; Zahnarzt était privé de son nouveau corps et son serment lui interdisait d'en choisir un autre.

Pendant l'Âge des Trois Empereurs, la Fraternité fut pourchassée et ses livres interdits — la Dent du Démon étant cachée à l'intérieur de l'un d'eux — furent découverts et emmenés à la Bibliothèque Impériale d'Altdorf. Le volume contenant la Dent a été volé il y a quatre cents ans de cela et a passé ces trois derniers siècles dans la Bibliothèque de Roc Foyles, oublié de tous ; même le démon ne savait pas où il était. La Fraternité s'est lentement reformée et a entrepris de rechercher la Dent. Zahnarzt et son histoire sont passés dans les contes populaires et ont connu les diverses transformations liées à la transmission orale. La vérité n'est connue que de la Fraternité et de quelques érudits en démonologie exotique.

Après un millénaire de recherche incessante, Zahnarzt a fini par découvrir ce que Muuthauwg et son assistant en sorcellerie avaient fait du réceptacle. Le bébé était encore vivant et plein de santé, caché sur Mórrslieb elle-même, enveloppé d'un cocon d'intemporalité et de Pierre Distordante. La fillette n'avait pas vieilli d'un jour depuis qu'elle y avait été placée.

Il y a sept ans, une nuit, une vieille femme était assise à l'extérieur de sa ferme dans les Wastelands, l'arrière-pays de Marienburg, et regardait la lune. Elle n'avait pas d'enfant et se savait maintenant trop âgée pour en avoir un jour. Dans les ténèbres, une voix murmura à son oreille. Elle disait qu'elle pouvait lui enseigner un sort qui lui apporterait un bébé. Si elle s'en servait, elle pourrait garder le bébé pendant sept ans — mais après cela il lui faudrait le remettre à ceux qui viendraient le chercher.

La femme accepta, apprit le sort et le jeta. Mórrslieb recracha le bébé qu'elle avait gardé pendant des centaines d'années. Il atterrit sur les terres de la vieille femme, dans une météorite faite d'une étrange pierre verte.

"Shallya nous protège !" dit son mari. "La Lune a pondu un œuf !" Et ils appelèrent donc l'enfant "Œuf de Lune". Le couple l'adopta et, depuis cette nuit, ils ont toujours traité Œuf comme leur fille.

Le jour de l'éclipse, quand l'influence de la Lune du Chaos sera la plus forte, Zahnarzt viendra réclamer son réceptacle désigné. Cela ne demande ni préparation ni cérémonie particulière — la préparation du réceptacle a eu lieu il y a plus d'un millénaire — et il préfère savoir l'Œuf à la ferme avec ses parents adoptifs jusqu'à l'heure de l'éclipse. Il n'a dit à aucun membre de la Fraternité où se trouvait l'Œuf de peur qu'ils n'interfèrent. Il a échoué trop de fois pour laisser quiconque l'arrêter maintenant. Entrée en scène d'un groupe d'aventuriers...

Note : Aucune caractéristique ou pouvoir n'est donné pour Zahnarzt. C'est un seigneur démon. S'il acquiert un corps utilisable, il peut faire et — c'est le plus important pour lui — détruire plus ou moins ce qu'il voudra.

La Dent du Démon

La Dent du Démon est une dent recourbée de quelque neuf centimètres de long ayant l'apparence d'un croc appartenant à un prédateur particulièrement féroce. Elle semble inerte mais les personnes capables de ressentir le pouvoir du Chaos, qui s'en s'approchent tout près, la détectent et mesurent sa puissance.

Cet unique vestige matériel de Zahnarzt possède d'étranges capacités. D'abord, l'incantation appropriée fait lentement se déplacer la Dent dans la direction de l'Œuf de Lune ; elle a été utilisée pour instituer les pouvoirs de l'Œuf et lui est encore intimement associée. En repérant la direction de ce mouvement, les personnages peuvent connaître celle de l'Œuf. La même incantation stoppera le mouvement de la Dent. Ensuite, si le même chant sert à activer la Dent à moins de six mètres de l'Œuf, tous les pouvoirs de l'enfant s'évanouissent pendant 2D6 minutes.

Malheureusement, chaque fois que la Dent est activée, elle irradie une bouffée d'énergie détectable par différents acteurs : sectateurs du Chaos, membres de la Fraternité de l'Oublié, Zahnarzt et Muuthauwg. Les sectateurs du Chaos ressentent seulement une manifestation étrange alors que les membres de la Fraternité reconnaissent la signature de la Dent et peuvent en déduire sa position. De même, Zahnarzt et Muuthauwg rejoindront certainement au plus vite l'endroit où la Dent a été utilisée.

La Dent peut servir d'arme (I+10, Dégâts -3) mais de faible efficacité. Elle ne peut pas être brisée ou détruite par des moyens normaux.

La Fraternité de l'Oublié

Ce culte Chaotique mineur, consacré à un démon presque oublié et impuissant, a connu ses dernières heures de puissance il y a presque mille ans, puis a complètement décliné. Sans aucun espoir de retour de leur démon tutélaire avant de nombreuses années, ses adeptes ont dû, pour survivre, trouver une autre justification à leur existence. Partant du principe que les sectateurs s'attachent aux démons parce qu'ils veulent le pouvoir et pas la fin du monde, la Fraternité est devenue une organisation d'entraide florissante, regroupant nombre de tripoteurs du Chaos ambitieux.

L'appartenance à la Fraternité tend à être héréditaire et, malgré son nom, n'est pas limitée à un sexe ou une race, ni à aucune profession ou classe sociale. Les membres jurent de s'entraider quoi qu'il arrive, généralement pour accéder à des places, propriétés ou situations d'importance, mais il est arrivé que cela s'applique au domaine judiciaire ou sur le champ de bataille.

Les membres utilisent toute une gamme d'étranges signes de reconnaissance, gestuels, écrits ou oraux — "À moi, les cent francs de la veuve !" en est un exemple typique — et les siècles passés ont vu les initiés de la Fraternité acquérir un statut social considérable en se poussant les uns les autres sur les marches du pouvoir, alors que le culte lui-même dépérissait et que le pouvoir de son patron démoniaque s'affaiblissait. Les membres de la Fraternité vivent aux quatre coins du monde civilisé ; chaque grande ville accueille une Loge et bien que ses membres tendent à éviter les emplois publics, ils réussissent souvent à devenir les conseillers des dirigeants, des gouverneurs, maires, généraux et de tous ceux qui contrôlent le pouvoir et l'argent. Malgré cela, le culte a réussi à rester dans l'ombre, presque complètement ignoré en dehors de ses rangs et même des érudits en démonologie.

Le possible retour de Zahnarzt a pris la Fraternité par surprise : même si ses initiés apprennent encore ses traditions, ses rituels et ses sorts et portent tatoué sur leur cœur le symbole du culte, les murmures du démon ont été accueillis comme un rappel à l'ordre fort malvenu. Tous les membres n'étaient pas pleinement conscients de la nature du groupe auquel ils s'étaient joints ou considéraient la chose comme une superstition, voire un mal nécessaire ; pour certains, l'éclipse à venir est une très mauvaise surprise.

Un noyau dur d'adorateurs de Zahnarzt a tout de même survécu à l'intérieur de la Fraternité et ils se sont attelés à la tâche avec un zèle inspiré par la promesse de pouvoirs quasi-divins si l'invocation réussit. Ces membres convergent vers Marienburg en même temps que l'équipe, pour veiller à ce que le retour de Zahnarzt ne soit pas, cette fois-ci, contrecarré.

Nouveau sort : Appel de la Fraternité

Niveau de Sort : Magie Mineure
Points de Magie : Variable
Portée : Voir Points de Magie
Durée : Instantanée
Composants : Aucun

Si de nombreux membres de la Fraternité pratiquent la magie, ce n'est pas le cas de tous et un culte si étendu dans l'espace a besoin d'un moyen de communication entre ses membres. C'est pour cela que le sort *Appel de la Fraternité* a été créé et il est utilisable par quiconque a reçu même la plus rudimentaire des formations magiques.

Malgré son nom, ce n'est pas un sort d'invocation. Son utilisation provoque une brève émission d'énergie Chaotique dans l'éther, un peu comme une balise radio. Toute personne sensible au Chaos ressent quelque chose, généralement sans comprendre de quoi il s'agit. Les membres de la Fraternité sont, par contre, entraînés à reconnaître les (200+) différentes durées et tonalités d'impulsions correspondant à un code organisé. Comme ils peuvent aussi déterminer la direction générale et la distance de l'émetteur, un Appel peut signifier toutes sortes de choses depuis "J'ai besoin d'une aide magique immédiatement à trente kilomètres au sud" à "La réunion a été reportée".

La portée d'un Appel dépend de la quantité de Points de Magie qui y a été investi. Le premier point permet de lancer l'Appel jusqu'à une distance de huit cents mètres et chaque point supplémentaire augmente la portée de cinq kilomètres. Il n'y a pas de direction d'Appel ; le sort est perçu par tous ceux qui ressentent le Chaos et qui se trouvent à portée. Cela comprend les membres de la Fraternité, les anciens membres de la Fraternité, les membres des cultes du Chaos, les monstres du Chaos, etc. Cependant, ceux qui n'ont pas été formés aux différentes significations des émissions d'énergie ont simplement l'étrange impression que quelque chose cherche à attirer leur attention ; l'Appel n'est que rarement utilisé et seulement pour communiquer des nouvelles d'importance.

Muuthauwg, le Héraut Silencieux

Muuthauwg est le frère et le vieux complice de l'ancien prince démon Zahnarzt. Il y a des millénaires de cela, il a organisé, sous les ordres de son prince, une révolte contre Khorne, ce qui lui a valu de perdre ses pouvoirs et d'être banni des Royaumes du Chaos — le Dieu Sanglant leur ayant fait savoir à tous deux que celui qui détruirait l'autre pourrait retrouver sa place dans ses armées.

Muuthauwg s'en sortait mieux que Zahnarzt : il conservait une forme matérielle et quelques rares pouvoirs pour errer, immortel, dans le monde. Mais sa punition ne s'arrêtait pas là ; Khorne lui avait interdit de tuer quelque mortel que ce soit, directement ou indirectement — ce qui est une abominable malédiction dans l'entourage du Dieu Sanglant. Rien n'empêche Muuthauwg de tuer un mortel si ce n'est la certitude que cet acte le détruira immédiatement et irrémédiablement.

Dans le millénaire qui a suivi, la personnalité de Muuthauwg a connu un changement de fond. S'il méprise encore absolument les mortels, il en est venu à les comprendre. Plus important, il est intimement persuadé que Khorne ne respectera pas sa promesse de réintégration du gagnant et estime que sa plus sûre chance de survie réside dans un conflit indéfiniment prolongé entre Zahnarzt et lui. Il a, de plus, développé quelques capacités magiques qui ne feraient qu'augmenter la rancune de Khorne à son égard.

Muuthauwg est incroyablement intelligent. Il peut comprendre et parler toutes les langues mais ne s'exprime que très peu : l'arrogance des princes démons lui fait regarder la conversation d'un mortel, ou des mortels en général, comme sans importance. Pour lui, les humains ne sont que des outils qui lui servent à contrecarrer les plans de Zahnarzt. Il n'a jamais formé d'organisation du type de la Fraternité de l'Oublié parce qu'il craint que si un de ses membres succombe en mission, cela n'enfreigne l'interdiction de Khorne sur le trépas des mortels. Comme bien des êtres surnaturels, son point faible est constitué par son nom vrai ; mais Khorne est le seul être à le connaître, même Muuthauwg l'ignore.

En faisant agir Muuthauwg, le MJ doit garder à l'esprit qu'il n'est pas même partiellement humain, que ses craintes et ses buts sont généralement uniques et souvent étranges. Ses actions se justifient dans le cadre d'une histoire qui s'étale sur des milliers d'années et sont probablement incompréhensibles à de simples mortels. Il est aussi capricieux et imprévisible que le temps. Il ne renoncera jamais à contrecarrer Zahnarzt mais à part cela, le MJ peut rendre ses interventions aussi étranges et inexplicables qu'il l'entend.

Muuthauwg est un être mal connu ; on ne peut obtenir de renseignements précis sur ce démon qu'auprès des rares érudits qui étudient les légendes entourant Zahnarzt. Son histoire s'est trouvée mêlée aux contes d'étranges joueurs de flûte et hérauts et il a été associé à la Foi Antique et à certains druides. Il y a 10 % de chances qu'un druide ait entendu parler de Muuthauwg et le considère comme un esprit de la nature bien intentionné et bien des régions entretiennent la légende d'un joueur de flûte aux brillants atours.

Les PJ qui consacrent plus de temps qu'ils ne peuvent se le permettre aux légendes se perdront dans les différentes références concernant Muuthauwg. Il est parfois présenté comme une force du Bien qui contrecarre les tentatives d'incarnation de Zahnarzt, mais aussi, par d'autres auteurs, comme "Le Héraut du Désincarné" et "L'Ombre qui annonce les Ténèbres". Suivant les interprétations, c'est un agent supposé de l'Ordre, un avatar des forces de la nature visant à restaurer l'équilibre naturel, ou même une vague manifestation du Chaos. Les seuls livres décrivant la réalité se trouvent dans la Bibliothèque Cachée.

Muuthauwg n'a compris que récemment que l'enfant exilée sur la Lune du Chaos est revenue sur Terre. Il essaye d'abord de la trouver puis prépare ses plans pour empêcher Zahnarzt d'en prendre possession. Mais les événements peuvent se retourner contre lui.

L'ancien démon se montre généralement sous une forme parfaitement humaine. Il peut passer pour un troubadour errant d'environ dix-huit ans, imberbe et juvénile. Le seul point étrange de son apparence est sa tenue excentrique, même pour un troubadour. Il porte pourpoint, pantalon et chapeau à large bord ; le tout est distendu et déchiré, abondamment effilé et rapiécé et semble recouvrir encore bien d'autres vêtements en piteux état. Les couleurs couvrent une vaste gamme de verts avec quelques jaunes et bruns. Cette apparence humaine n'est qu'une forme choisie parmi d'autres puisqu'il doit passer par un corps matériel pour intervenir dans le monde physique. Étant plus ou moins immortel, il est incroyablement robuste et difficile à blesser, sans parler de son agilité stupéfiante. Il n'a aucun besoin de sommeil et ignore complètement la fatigue. Muuthauwg peut se servir de toutes les langues et sa voix est douce, agréable et musicale.

S'il le souhaite, Muuthauwg peut prendre la forme d'un essaim, d'une meute de petites créatures du même type. Chacune d'elle a 1 **B** et il y en a autant qu'il lui restait de Points de Blessure quand il s'est transformé. En les réunissant à nouveau, il peut reformer son apparence humaine qui possédera alors autant de **B** qu'il y avait de créatures survivantes. Il a une préférence pour les rats (dans les villes et les villages), les oiseaux (pour voyager rapidement) et les poissons (pour survivre sous l'eau). Il peut utiliser

toutes les capacités des apparences qu'il choisit mais ne peut jouer de la flûte que sous sa forme humaine.

Ses sens naturels et surnaturels sont remarquablement aiguisés ; il est aussi difficile à surprendre qu'un animal sauvage et il détecte les sorts lancés contre lui, même par un adversaire complètement caché, en y opposant une résistance générale de 95 % moins le niveau du jeteur de sort. Il se montre généralement amical envers les druides, mais il s'attend à les avoir de son côté et, quand ce n'est pas le cas, il peut apparaître un instant capricieusement vindicatif.

Mais c'est comme joueur de flûte que Muuthauwg est véritablement extraordinaire. Il peut sortir un instrument de ses haillons à chaque fois qu'il le désire. Sa douce musique a l'apparence de la simplicité mais les musiciens remarquent vite la subtilité mélodique et la complexité harmonique. Elle s'insinue jusqu'au tréfonds de l'auditeur qui tombe alors en son pouvoir. Toutes les créatures à portée d'oreille sont affectées (les créatures et les personnages complètement sourds sont immunisés) si elles ratent un jet de **FM**, avec un malus cumulatif de -10 % si le personnage est ivre, déjà en train de danser ou dispose de plus d'une compétence dans les domaines de la musique, du chant ou de la danse. Les victimes commencent par sentir leurs pieds battre la mesure, puis se lèvent et commencent à tournoyer pour entrer ensuite dans la sarabande avec un enthousiasme sauvage.

Les personnages doivent faire le jet de **FM** quand ils entendent la flûte pour la première fois et le répéter toutes les deux minutes environ. La musique agit normalement sur une zone, mais Muuthauwg peut se concentrer sur une cible unique qui devra faire un jet tous les trois rounds à -30 % pour ne pas être entraînée dans la danse. Elle transmet des ordres aux danseurs qui agissent suivant les volontés de Muuthauwg. Ils suivent le joueur de flûte partout où il va et ne se mettent jamais volontairement hors de portée. Les danseurs ont une résistance de +40 % aux effets psychologiques pouvant être en contradiction avec les ordres ou les désirs de Muuthauwg.

Si Muuthauwg ordonne de faire quelque chose qui est, à l'évidence, dangereux ou douloureux — ce qui est probable étant donné la malédiction qui le frappe — les danseurs ont immédiatement droit à un jet de **FM** pour se libérer. Le MJ peut assigner des bonus/malus suivant le degré du danger. Danser en s'interposant entre Muuthauwg et quelqu'un qui essaye de l'attaquer au contact ou à distance ne justifie *pas* un tel Test à moins que l'attaquant ne soit extraordinairement imposant, redoutable ou visiblement décidé à détruire tout ce qui se présente sur sa route.

Une fois pris par la danse, le personnage peut faire des jets de **FM** pour se libérer de la musique. Il a droit à un jet toutes les cinq minutes mais avec un malus cumulatif de -5 % par tentative : -5 % la première fois, -10 la deuxième, -15 la troisième, etc.

La musique de Muuthauwg peut éventuellement protéger ses victimes des fatigues de la danse, mais il ne faut guère y compter : en fait, la sarabande peut être parfaitement épuisante. Le MJ doit en décider suivant les circonstances et les nécessités dramatiques ; des personnages qui finissent par se libérer devraient certainement être fatigués mais pas au point d'en être trop handicapés, à moins qu'ils n'aient dansé pendant des heures ou que le MJ ne veuille les sortir de l'action pour un moment. La règle qui suit peut servir de guide : chaque heure de danse fait subir un malus de -10 % au combat et autre activité du même genre jusqu'à ce que le personnage ait pu se reposer pendant une durée au moins égale à la moitié de celle passée à danser.

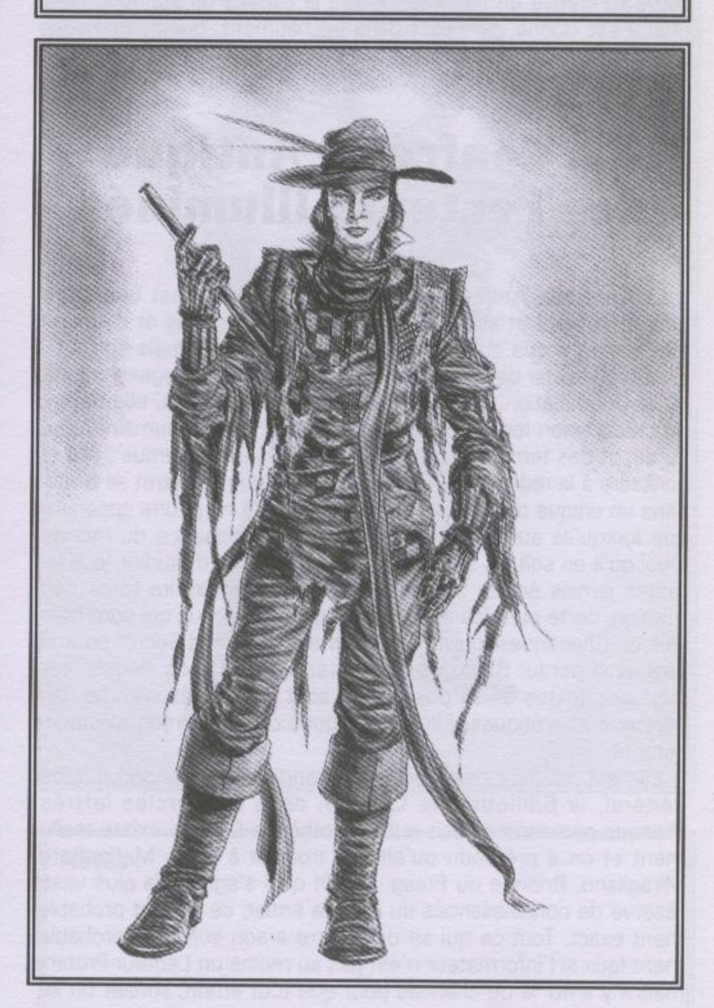
Cependant, lorsque les victimes ont dansé au moins quatre heures, Muuthauwg peut leur imposer un profond sommeil réparateur qui durera le temps nécessaire ; quand il entraîne la farandole des fêtards dans les Wastelands, il utilise ce pouvoir pour que ses victimes prennent juste assez de repos pour continuer ensuite plus loin. Muuthauwg, en tant qu'entité surnaturelle, n'a pas besoin de dormir.

Muuthauwg est capable de diriger les danseurs qu'il tient sous son charme de manière subtile et néanmoins utile. Il peut, par exemple, s'en servir pour bloquer des attaques en les interposant entre lui et les ennemis qui le chargent ou qui le visent. Il n'a guère de respect pour les humains et n'hésite pas à les utiliser comme bouclier mais seulement quand il est certain qu'ils ne risquent pas d'en mourir. Un danseur au moins intercepte tout personnage qui cherche le corps à corps avec Muuthauwg (à moins qu'il n'y ait plus d'attaquants que de danseurs) et l'attaquant doit mettre hors d'état de nuire ou gagner de vitesse ces obstacles s'il veut atteindre le joueur de flûte qui en profite pour filer. Si des personnages arrivent tout de même au contact du démon, ils subissent un malus de -20 % au **CC** pour chaque danseur que Muuthauwg utilise afin de se couvrir.

Les personnages qui ne peuvent entendre la musique de Muuthauwg sont bien sûr en partie immunisés contre ses effets ; le MJ doit juger de chaque situation au cas par cas mais, par exemple, des personnages à cinquante mètres de Muuthauwg, ou séparés de lui par deux solides murs de pierre, devraient obtenir un bonus de +25 % à leur jet de **FM**. La musique peut s'insinuer dans une *Zone de Silence*, mais les personnages à l'intérieur reçoivent alors une résistance de +50 %. Des bouchons d'oreilles offrent une protection raisonnable ; les personnages qui sacrifient un round pour en improviser reçoivent une résistance de +30 %, 40 % s'ils utilisent une paire soigneusement préparée d'avance. Mais le MJ doit garder en tête que des bouchons d'oreilles efficaces rendent les PJ effectivement sourds et que la coordination de l'équipe va en souffrir. Se mettre les doigts dans les oreilles compte comme bouchons improvisés mais présente quelques inconvénients.

Apparence humaine de Muuthauwg

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	58	50	8	10	35	90	2	95	62	83	100	88	44



Si, par quelque hasard extraordinaire, Muuthauwg est tué, les personnages sont alors privés d'un allié potentiel des plus utiles. Cependant, sa mort n'est pas définitive (c'est une partie de sa punition ; seul Zahnarzt, Khorne ou sa malédiction peut être cause de sa fin) et un an et un jour après son "décès", un nouveau corps se creuse un passage jusqu'à la surface du sol où le coup fatal a été donné. Si c'était dans un bâtiment, quelqu'un risque d'avoir une drôle de surprise...

La Confrérie Antique des Lecteurs Illuminés

La Confrérie Antique des Lecteurs Illuminés est une secte Loyale, secrète et ascétique ; constituée de prêtres et d'érudits, elle est en partie consacrée au culte de Solkan mais surtout à celui d'un avatar de Véréna, Daora, patronne de la sagesse ultime et de l'illumination. Fondée il y a un millier d'années, elle défend un credo selon lequel la clé de la compréhension humaine était, au début des temps, cachée sur Terre puis a été perdue ; elle se consacre à la redécouvrir. Certains croient que le secret se trouve dans un unique ouvrage caché, d'autres qu'il ne pourra apparaître que lorsqu'ils auront amassé toute la connaissance du monde. Quoi qu'il en soit, ils s'imposent de collecter et d'étudier tous les textes jamais écrits. Ils considèrent blasphématoire toute destruction, perte ou mise à mal de livres (même ceux qui sont Mauvais ou Chaotiques) puisqu'un fragment du Grand Secret pourrait être ainsi perdu. Bien que la Confrérie ne soit pas illégale, certains des textes en sa possession sont considérés comme dangereux ou hérétiques. Elle essaie donc de garder son existence secrète.

Elle est pourtant devenue une légende, ainsi que son quartier général, la Bibliothèque Cachée, dans les cercles lettrés. Presque personne ne sait si la Bibliothèque Cachée existe réellement et on a prétendu qu'elle se trouvait à Nuln, Marienburg, Miragliano, Brionne ou Praag. On dit qu'il s'agit de la plus vaste réserve de connaissances du monde entier, ce qui est probablement exact. Tout ce qui se dit d'autre à son sujet est probablement faux si l'informateur n'est pas au moins un Lecteur-Profane mais il y a 40 % de chances pour que tout érudit, sorcier ou lettré ait entendu parler de la Bibliothèque Cachée (mais pas de la Confrérie) et il y a 5 % de chances pour qu'il prenne cette rumeur au sérieux.

La Bibliothèque Cachée existe vraiment sur une petite île de l'estuaire de Marienburg appelée Roc Foyles. Il est de notoriété publique qu'il y avait là un temple de Solkan, le dieu Loyal de la Vengeance mais il a été pillé par des pirates il y a des siècles de cela et détruit par le feu. La légende raconte que le capitaine pirate a été condamné par Solkan à naviguer sur la Mer des Griffes jusqu'à la fin du monde.

Tout le monde sait aussi qu'un ou plusieurs ermites religieux habitent encore les ruines du temple. Pèlerins et dévots s'y rendent parfois pour leur demander conseil bien que leurs avis tendent à être d'autant plus obscurs que ces ermites ne peuvent pas parler. Seuls quelques rares initiés savent que le véritable temple, et son trésor, une énorme bibliothèque souterraine, a survécu au feu.

Pour entrer dans la Confrérie, il faut enrichir ses archives d'un minimum de cinq livres datant d'au moins cinq siècles. Les membres pleins font vœux de silence et consacrent leur vie à l'étude des écrits à Roc Foyles. Pour montrer la force de leur vocation et pour faciliter le respect de leur vœu, ils se font couper la langue après leur admission définitive. En théorie, les individus de toute race peuvent rejoindre la Confrérie tant qu'ils sont prêts à consacrer leur vie à la connaissance. En pratique, tous les membres sont des humains de sexe masculin.

La Confrérie comprend aussi un certain nombre de Lecteurs-Profanes, des intellectuels et des érudits qui ont prêté serment de loyauté envers elle et ses buts, en échange d'un accès à ses connaissances secrètes. Ils peuvent venir à la Bibliothèque Cachée et même y emprunter jusqu'à trois livres tous les quinze jours.

Les Lecteurs-Profanes ne sont soumis qu'à un vœu de silence partiel : ils promettent de ne jamais parler de la Confrérie ou de la Bibliothèque Cachée à une personne de l'extérieur. Les Lecteurs, pleins ou Profanes, qui sont accusés d'avoir enfreint ce vœu, de ne pas avoir rendu un livre dans les délais, d'avoir endommagé un ouvrage, de manger en lisant un des volumes de la Bibliothèque ou d'une des centaines d'infractions possibles sont souvent retrouvés gorge tranchée et langue amputée. La Confrérie sait imposer ses lois.

Un nombre surprenant d'érudits bien connus et respectés du monde entier sont des Lecteurs-Profanes ; ils font un voyage à Marienburg tous les trois ou quatre années pour utiliser les services de la Bibliothèque ou pour laisser un livre rare ou interdit au bon soin des Lecteurs Illuminés.

Tous les livres de la Bibliothèque sont marqués d'un symbole à l'intérieur de la couverture : une chouette avec un œil ouvert et un œil fermé, symbolisant la connaissance cachée du monde. De nombreux Lecteurs-Profanes portent cette variante du symbole de Véréna en anneau sigillaire comme signe de reconnaissance ; elle n'est reconnue qu'à l'intérieur de la Confrérie. Quand ils sont dans la Bibliothèque, tous les Lecteurs et Lecteurs-Profanes doivent porter des robes frappées de ce même symbole, gris foncé pour les premiers et gris clair pour les seconds.

Le but premier de la Confrérie étant de découvrir le Grand Secret de l'Univers, les membres sont trop occupés pour faire du rangement et l'agencement de la Bibliothèque Cachée est incompréhensible pour tout non-initié qui arrive à s'y introduire. L'endroit est un labyrinthe d'étagères et de tas, piles, meules d'ouvrages moisis, parchemins rescapés des bûchers des Répurgateurs, papyrus, tablettes d'argile, cordons à nœuds ou même peaux écorchées marquées d'antiques tatouages hermétiques.

Même un membre plein a plus de chances de connaître les cinq niveaux de signification symbolique du "Soixante manières de servir l'Écureuil" de Dogbrush que de pouvoir indiquer où se trouve un livre particulier de la collection, et des Lecteurs-Profanes sont parfois retrouvés morts d'inanition après s'être perdus dans quelques recoins obscurs, ou sous une avalanche mortelle de volumes d'aventures romanesques écrites avec les pictogrammes de la lointaine Cathay.

Gustav Steinbock

Duelliste humain
(ex-Spadassin, ex-Voleur [Cambrioleur])
25 ans, 1 m 78

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	65	32	4	4	6	43	2	49	28	33	30	32	24

Compétences
Adresse au tir, Baratin, Camouflage Urbain, Contorsionnisme, Crochetage des Serrures, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Désarmement, Escalade, Esquive, Étiquette, Langage Secret (Jargon des Voleurs), Pictographie (Voleurs), Spécialisation (Escrime, Armes de Parade).

Armes
Rapière (**I** +20, Dégâts -1), Brise-lames (Dégâts -2, Parade -10), Épée, Poignard (**I** +10, Dégâts -2), Arbalète (32/64/300, FE 4, 1 Round pour Armer), Pistolet (8/16/50, FE 3, 2 Rounds pour Armer, Problèmes d'Ignition sur un double).

Armure
Plastron de cuirasse.

Points de Destin
2

Histoire
Vous êtes le fils cadet et gâté d'une famille de la classe supérieure de Nuln. Pour vous distraire de votre vie de famille, sûre, confortable, protégée, vous avez cherché l'aventure dans le crime et êtes devenu gentleman cambrioleur. Pendant deux glorieuses années, vous avez réussi à mener une double vie. Ce qui n'était d'abord qu'un jeu vous a mis en contact avec des gens d'une origine sociale très différente et vous avez ainsi pris conscience de l'inimaginable fossé qui sépare les riches des pauvres dans votre ville. Ce que vous pratiquiez pour le sport, d'autres le faisaient simplement pour survivre.

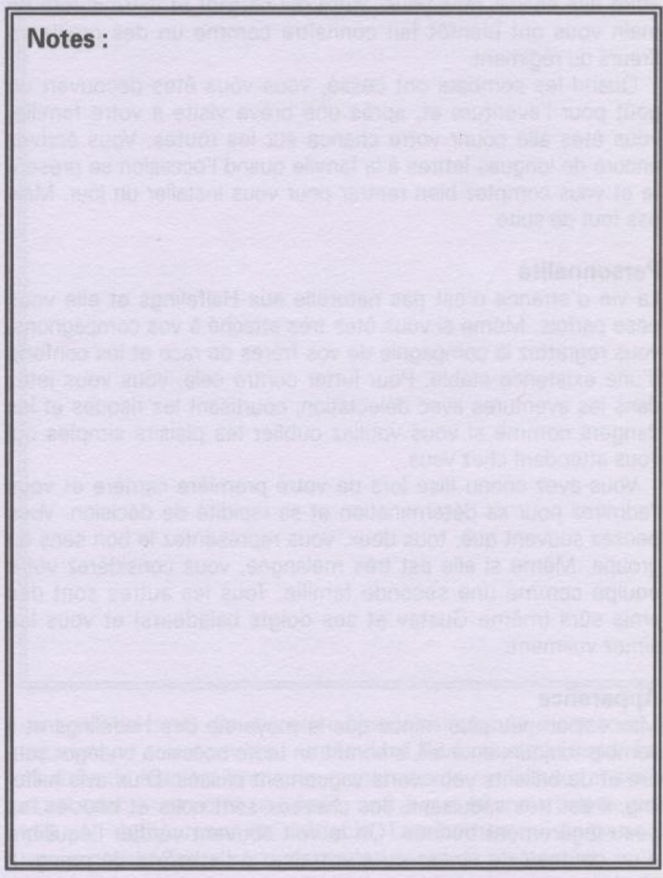
Malheureusement, une nuit où vous exigiez beaucoup de Dame Chance, vous avez été pris. Votre famille a payé une somme fabuleuse pour vous éviter la prison puis vous a chassé avec ordre de ne jamais revenir. Rendu amer par ce rejet, vous avez passé les quelques années suivantes à chercher l'action sur les routes. Les bagarres de tavernes et la bière forte sont devenues le centre de vos préoccupations. Maintenant, votre colère s'est presque complètement éteinte et vous menez la vie d'un aventurier. Vous pensez bien retrouver votre famille un jour mais, en attendant, vous aimez parcourir le monde avec vos compagnons.

Personnalité
Vous avez repris les manières de votre jeunesse. Quand vous vous battez, c'est à la rapière ou au pistolet, plus avec vos poings. Le groupe avec lequel vous voyagez est devenu une seconde famille. Suldrek, en particulier, et ses conseils paternels vous aident souvent à maîtriser vos instincts de tête brûlée. Mais bien sûr, il y a des moments où vous ne pouvez que foncer dans le tas...

Au monde, vous montrez le visage d'un fils de famille, raffiné, cultivé, honorable et légèrement cynique. Mais le sens de l'injustice continue de vous habiter et vous êtes toujours prêt à aider ceux qui sont moins fortunés que vous. Les jeunes demoiselles en particulier.

Apparence
Jeune, impeccablement habillé, Gustav a le sourire du charmeur et de longs cheveux blond cendré soigneusement bouclés. Sur ses vêtements soignés (fraise ou dentelles pour le cou et les poignets), il porte un plastron de cuirasse et une rapière de duel, ainsi qu'un brise-lames et une paire de pistolets. Il arbore un air légèrement supérieur et amusé et des yeux bleus et brillants.





Max Briartree

Franc-archer halfeling mâle
(ex-Garde-chasse)
32 ans, 1 m 10

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	27	67	4	3	6	52	2	59	22	29	29	40	58

Compétences
Adresse au tir, Ambidextrie, Camouflage Rural, Connaissance des Plantes, Cuisine, Déplacement Silencieux Rural, Langage Secret (Jargon des Forestiers), Piégeage, Reconnaissance des Pièges, Spécialisation (Armes de Jet, Arbalètes de Poing), Vision Nocturne.

Armes
Épée, Poignard (**I** +10, Dégâts -2, Parade -20), Poignard de lancer (4/8/20, FE 4), Arbalète de poing (16/32/50, FE 1, 1 Round pour Armer). Max peut tirer ou lancer un couteau sur la même cible avec chacune de ses mains à -20 %.

Points de Destin
2

Histoire
Vous avez grandi dans une grande famille halfeling installée dans un village appartenant à un noble propriétaire humain. Suivant les traces de votre père, vous êtes devenu garde-chasse dans les bois de votre seigneur. C'est vous qui avez enseigné à Erich, le fils de ce dernier, à pister et tuer le gibier, à s'approcher des daims qui broutent jusqu'à les caresser. Une solide amitié est née.

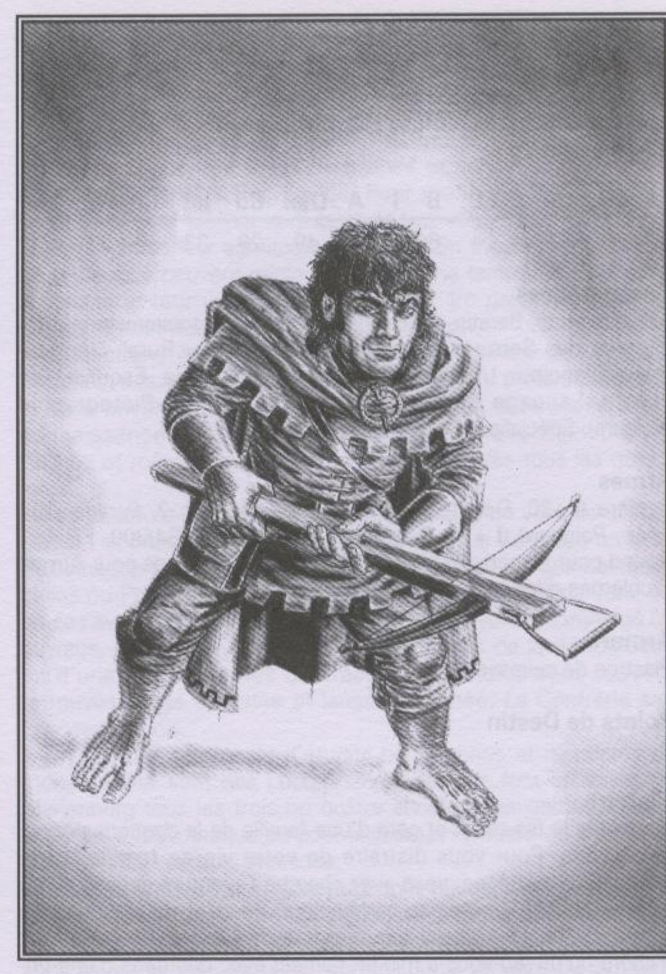
Quand Erich est parti guerroyer au loin, vous avez fait l'impensable pour un Halfeling : vous avez poli votre jeu de couteaux de lancer, pris votre arc et vos flèches et l'avez suivi. Erich se serait attiré des ennuis sans vous. Votre œil perçant et votre sûreté de main vous ont bientôt fait connaître comme un des meilleurs tireurs du régiment.

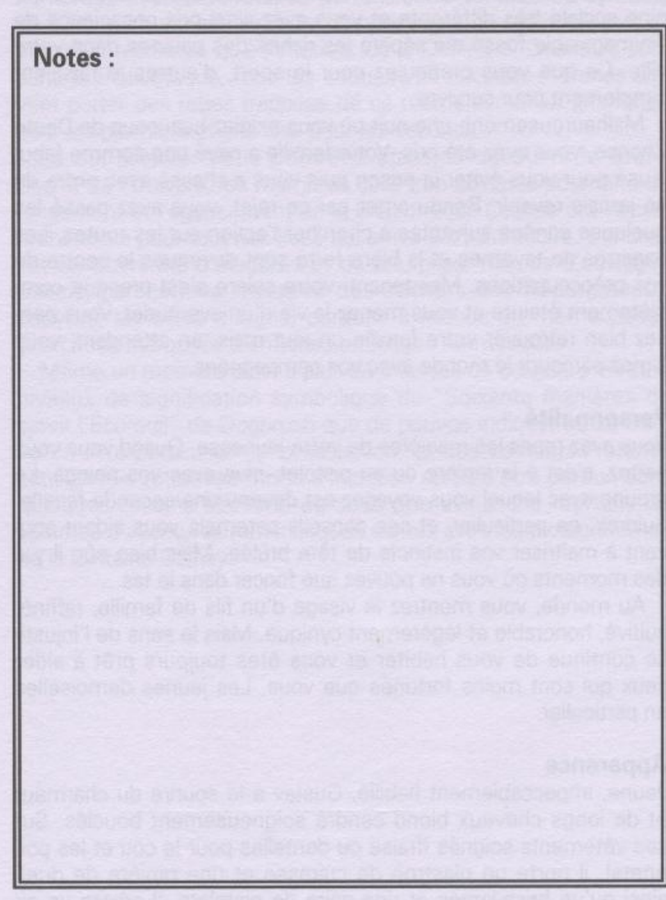
Quand les combats ont cessé, vous vous êtes découvert un goût pour l'aventure et, après une brève visite à votre famille, vous êtes allé courir votre chance sur les routes. Vous écrivez encore de longues lettres à la famille quand l'occasion se présente et vous comptez bien rentrer pour vous installer un jour. Mais pas tout de suite.

Personnalité
La vie d'errance n'est pas naturelle aux Halfelings et elle vous pèse parfois. Même si vous êtes très attaché à vos compagnons, vous regrettez la compagnie de vos frères de race et les conforts d'une existence stable. Pour lutter contre cela, vous vous jetez dans les aventures avec délectation, courtisant les risques et les dangers comme si vous vouliez oublier les plaisirs simples qui vous attendent chez vous.

Vous avez connu Illse lors de votre première carrière et vous l'admirez pour sa détermination et sa rapidité de décision. Vous pensez souvent que, tous deux, vous représentez le bon sens du groupe. Même si elle est très mélangée, vous considérez votre équipe comme une seconde famille. Tous les autres sont des amis sûrs (même Gustav et ses doigts baladeurs) et vous les aimez vraiment.

Apparence
Max est un peu plus mince que la moyenne des Halfelings et il semble toujours en éveil, arborant en toute occasion un léger sourire et de brillants yeux verts vaguement plissés. D'un avis halfeling, il est très séduisant. Ses cheveux sont noirs et bouclés, sa peau légèrement burinée. On le voit souvent vérifier l'équilibre d'un couteau de lancer ou s'entraîner à l'arbalète de poing. Il s'habille comme un habitant des bois.





Illse Verheilen

Médecin humaine
(ex-Mercenaire, ex-Estudiant en médecine)
35 ans, 1 m 63

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	33	5	3	8	53	2	44	31	39	37	33	34

Compétences
Acuité Auditive, Alphabétisation, Chant, Chirurgie, Conduite d'Attelage, Connaissance des Parchemins, Coups Assommants, Coups Puissants, Désarmement, Esquive, Équitation, Fabrication de Drogues, Force Accrue, Langage Secret (Classique, Jargon des Batailles), Lecture sur les Lèvres, Pathologie, Préparation de Poisons, Soins des Animaux, Traumatologie.

Armes
Épée, Poignard (**I** +10, Dégâts -2, Parade -20), Arbalète (32/64/300, FE 4, 1 Round pour Armer).

Armure
Bouclier, Chemise de mailles.

Points de Destin
2

Histoire
Ayant grandi dans une famille comptant cinq frères aînés, vous avez toujours été capable de vous défendre. Dès que vous avez été suffisamment âgée, vous êtes partie, au grand désespoir de votre mère, chercher l'aventure comme vos frères l'avaient fait avant vous.

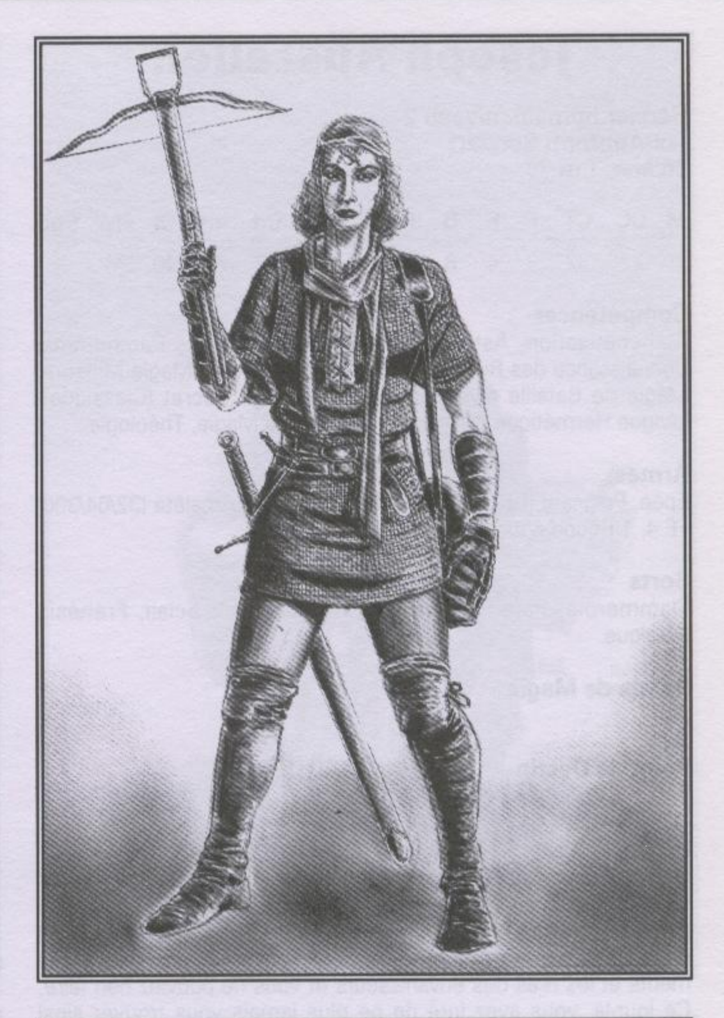
Vous avez commencé comme épée à gage dans des guerres qui ne vous concernaient pas. Il y a eu de bons moments et vous vous êtes fait des amis. Mais vous en avez aussi perdu et vous avez commencé à vous fatiguer des tueries incessantes. Pendant une bataille, vous avez été réquisitionnée pour aider le chirurgien militaire avec les blessés. Dès la fin de cette journée, vous aviez renoncé au mercenariat. Désormais, vous étudieriez l'art de sauver la vie, pas de la prendre.

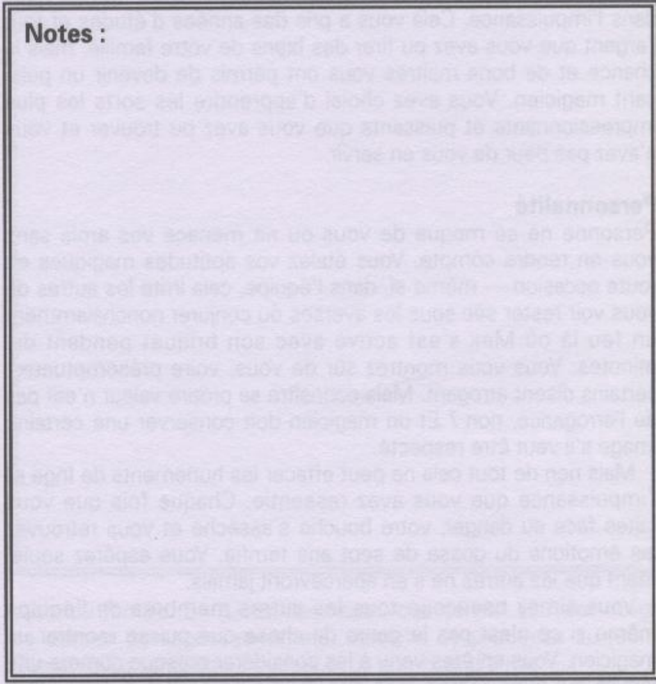
Vous avez travaillé dur et fini par reprendre la route comme membre dûment qualifié de la Guilde des Médecins de Nuln. La route est un endroit dangereux. Vous continuez d'aiguiser votre épée et vos anciennes compétences pour les cas où la discussion raisonnable ne suffirait pas à prévenir la violence.

Personnalité
On vous a décrite comme une "femme énergique" mais votre énergie est une force intérieure, pas le résultat d'un bras musclé ou d'une voix forte. Vous avez trouvé votre vocation et vous en êtes satisfaite : voyager, soigner les blessés et les malades vous apporte une tranquillité que vous n'avez jamais connue comme mercenaire. Parfois, vous vous demandez si votre ancienne volonté est en train de s'attendrir ou si elle s'exerce dans une autre direction. Dans les rares occasions où vous perdez votre calme en soulignant vos opinions, les autres ne doutent pas que la vieille Illse existe toujours.

Vous connaissez Max depuis longtemps. C'est un ex-garde-chasse venu à la guerre pour combattre au côté du fils de son seigneur. Souvent, vous trouvez que, tous deux, vous représentez le bon sens du groupe. Même si elle est très mélangée, vous considérez votre équipe comme une seconde famille. Tous les autres sont des amis sûrs (même Gustav et ses doigts baladeurs) et vous les aimez vraiment. Vous vous sentez particulièrement responsable des éléments les plus jeunes, Gustav et Josef.

Apparence
Illse paraît être une femme agréable, presque maternelle. Elle a le sourire doux, la mâchoire carrée et l'expression franche. Ses yeux sont marron foncé. Sa chevelure blonde est coupée assez court et boucle sur ses épaules ; un foulard l'écarte du visage. Elle s'habille de manière pratique — chemise de mailles sur chemise et pantalon — et porte une épée, une dague et une arbalète, ainsi que son équipement de médecin. La cicatrice qui lui barre la tempe gauche laisse soupçonner son passé de mercenaire.





Joseph Austellen

Sorcier humain, niveau 2
(ex-Apprenti Sorcier)
26 ans, 1 m 70

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	27	32	3	4	8	47	1	43	28	45	40	34	38

Compétences
Alphabétisation, Astronomie, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Runes, Étiquette, Incantations (Magie Mineure, Magie de Bataille niveaux 1 et 2), Langage Secret (Classique), Langue Hermétique (Magikane), Sens de la Magie, Théologie.

Armes
Épée, Poignard (**I** +10, Dégâts -2, Parade -20), Arbalète (32/64/300, FE 4, 1 Round pour Armer).

Sorts
Flammerole, Pare-Pluie ; Boule de Feu, Vol ; Éclair, Frénésie Magique.

Points de Magie
23

Point de Destin
1

Histoire
Quand vous étiez jeune, votre village a été attaqué et incendié par des Hommes-Bêtes du Chaos venus d'une forêt proche. Vos parents qui aidaient à la défense ont été tués. Pire, les monstres ont emmené votre petite sœur Inge. Vous entendiez ses hurlements et les rires des envahisseurs et vous ne pouviez rien faire. Ce jour-là, vous avez juré de ne plus jamais vous trouver ainsi dans l'impuissance. Cela vous a pris des années d'études et tout l'argent que vous avez pu tirer des biens de votre famille, mais la chance et de bons maîtres vous ont permis de devenir un puissant magicien. Vous avez choisi d'apprendre les sorts les plus impressionnants et puissants que vous avez pu trouver et vous n'avez pas peur de vous en servir.

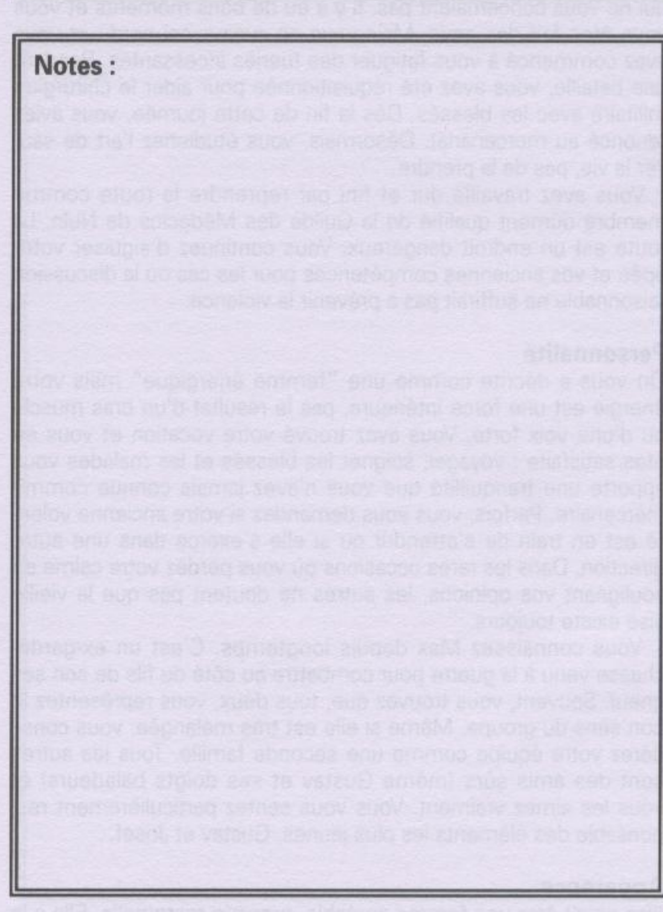
Personnalité
Personne ne se moque de vous ou ne menace vos amis sans vous en rendre compte. Vous étalez vos aptitudes magiques en toute occasion — même si, dans l'équipe, cela irrite les autres de vous voir rester sec sous les averses ou conjurer nonchalamment un feu là où Max s'est activé avec son briquet pendant dix minutes. Vous vous montrez sûr de vous, voire présomptueux ; certains disent arrogant. Mais connaître sa propre valeur n'est pas de l'arrogance, non ? Et un magicien doit conserver une certaine image s'il veut être respecté.

Mais rien de tout cela ne peut effacer les hurlements de Inge et l'impuissance que vous avez ressentie. Chaque fois que vous faites face au danger, votre bouche s'assèche et vous retrouvez les émotions du gosse de sept ans terrifié. Vous espérez seulement que les autres ne s'en apercevront jamais.

Vous aimez beaucoup tous les autres membres de l'équipe même si ce n'est pas le genre de chose que puisse montrer un magicien. Vous en êtes venu à les considérer presque comme une famille qui remplacerait celle que vous avez perdue si tôt — Illse en particulier a toujours été gentille avec vous, presque maternelle.

Apparence
Séduisant sur le mode arrogant, Josef est jeune et mince et porte de longues robes de sorcier abondamment brodées. Ses traits sont anguleux et son regard intense. Ses très longs cheveux sont noirs et raides ; il montre un goût prononcé pour les anneaux et autres bijoux.





Suldrek

Alchimiste nain, niveau 2
(ex-Engingneur, ex-Apprenti Alchimiste)
75 ans, 1 m 52

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	53	29	3	6	7	35	1	35	51	43	47	57	18

Compétences
Alphabétisation, Astronomie, Chimie, Conduite d'Attelage, Exploitation Minière (renforcée), Fermentation, Incantations (Magie Mineure et de Bataille niveau 1), Langue Hermétique (Magikane), Métallurgie, Natation, Pictographie (Guilde des Engingneurs Nains), Piégeage, Reconnaissance des Pièges, Résistance Accrue, Technologie, Travail du Bois, Vision Nocturne (30 m).

Armes
Marteau, Poignard (I +10, Dégâts -2, Parade -20), Arbalète (32/64/300, FE 4, 1 Round pour Armer).

Sorts
Ouverture, Sommeil ; Guérison des Blessures Légères, Tête de Fer (une version naine de Main de Fer, seul le nom change en fait), Rafale de Vent.

Points de Magie
10

Points de Destin
2

Histoire
Vous avez passé la première partie de votre vie à étudier dans votre caverne natale avec des équipes d'engingneurs. Vous respectiez vos maîtres mais avez fini par trouver leur enseignement trop limité, trop conventionnel à votre goût. Vous vouliez explorer d'autres aspects du savoir, faire de nouvelles expériences. Malheureusement, vos suggestions ne plaisaient guère à vos aînés. Vous avez fini par comprendre que si vous vouliez assouvir votre soif de connaissances nouvelles, il vous faudrait le faire parmi les érudits humains des grandes villes et des universités.

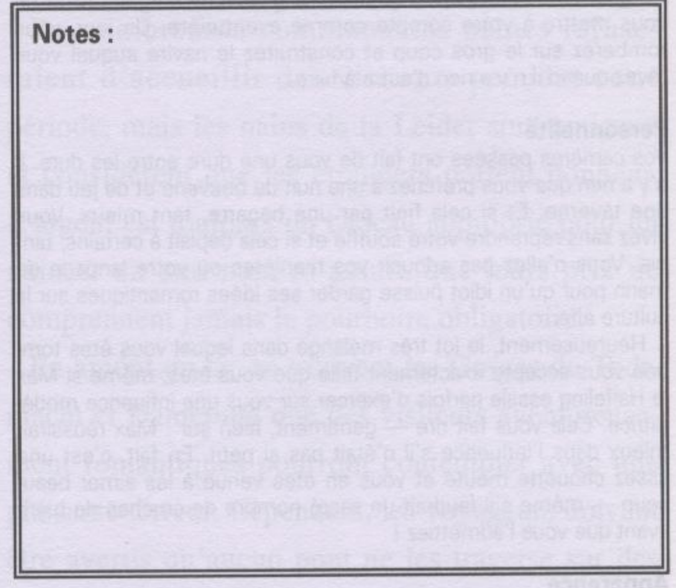
Vous avez passé de nombreuses années à étudier avec les alchimistes de la petite université de Marienburg jusqu'à ressentir à nouveau le besoin de partir, de parcourir l'Empire, de découvrir de nouveaux et merveilleux points de vue, de nouveaux centres d'intérêt, d'autres pensées et d'autres livres. Récemment, vous avez rencontré un ancien professeur, Veit Pogner. Il vous a promis une lettre d'introduction pour le chef du Département des Études Alchimiques de l'Université d'Altdorf si vous alliez chercher pour lui un livre rare, "Un Exposé Honnête et Véritable du Pays de Lustrianie", chez un de ses amis de Marienburg. Cette vieille ville vous manquait et l'idée de passer l'hiver là-bas vous a conduit à persuader les autres que ce serait un endroit de séjour idéal pour quelque temps.

Personnalité
On vous considère souvent comme taciturne, voire un peu cassant, parce que vous êtes en fait assez réservé et préférez considérer toutes les options avant de parler. Parfois, la diversité des possibilités est si absorbante que vous en oubliez de répondre. En d'autres occasions, vous répondez longuement : une fois que vous commencez à parler de quelque chose d'intéressant, il est difficile de vous arrêter.

Votre timidité est encore soulignée par le fait que bien des humains s'attendent à ce que vous ne soyez intéressé que par la prochaine bagarre ou cruche de bière, parce que "les Nains sont comme ça". Vous vous attachez à corriger cette image erronée chaque fois que vous le pouvez.

Votre pays nain vous manque parfois terriblement et vous en êtes venu à considérer vos compagnons de voyage comme une seconde famille. En particulier, vous vous sentez souvent obligé de donner de sages, paternels, conseils de prudence au jeune Gustav qui a tendance à penser avec son bras d'arme.





Apparence
Suldrek porte sa chevelure et sa barbe grise bien coupées. Il s'habille d'une tunique à capuchon et d'une ceinture soutenant diverses bourses et sacoches. Même s'il est aussi épais et musclé que la plupart des Nains, il a un air doux et pensif — il a plus souvent un livre à la main qu'une arme.

Katja ("Kat")

Sergent Mercenaire elfe
(ex-Combattante Embarquée)
63 ans, 1 m 83

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	63	38	5	4	8	69	2	48	54	45	63	38	42

Compétences
Acuité Visuelle, Alphabétisation, Bagarre, Canotage, Chant, Coups Assommants, Coups Puissants, Désarmement, Esquive, Équitation, Jeu, Langage Secret (Jargon des Batailles), Natation, Résistance à l'Alcool, Vision Nocturne.

Langages
Occidental, Elthàrin.

Armes
Épée, Poignard (**I** +10, Dégâts -2, Parade -20), Arc Elfe (32/64/300, FE 4).

Armure
Bouclier, Chemise de mailles, Cotte de mailles.

Points de Destin
3

Histoire
Elfe des Mers, née dans le grand port de Marienburg, vous avez grandi dans l'air salé et le tangage du pont des navires. Rien ne vaut la liberté de la pleine mer ! Vous avez servi comme combattante embarquée pendant des années et vous reviendrez un jour pour de bon à la mer.

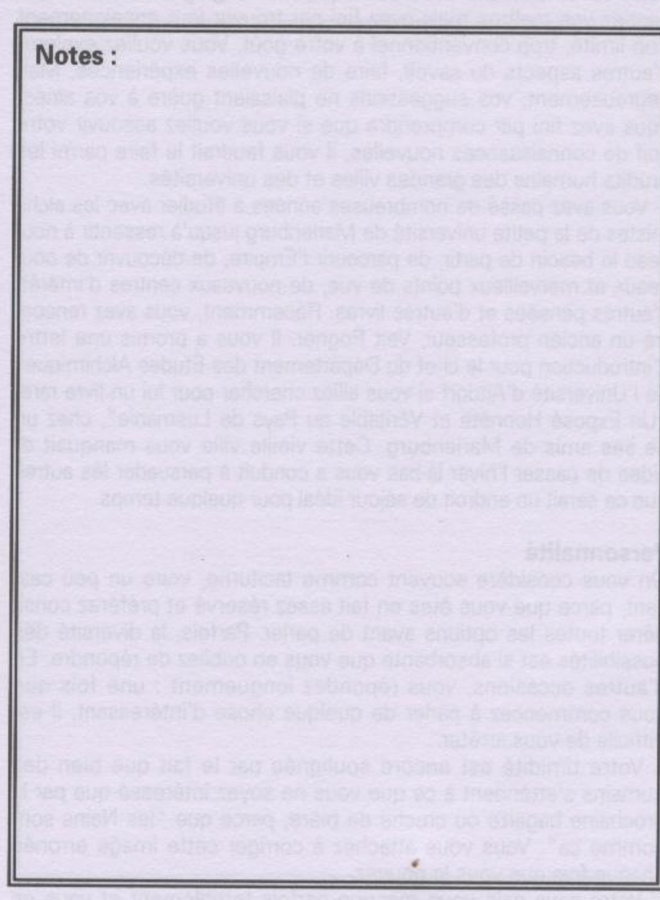
Vous avez quitté cette vie sur les vagues pour combattre dans les guerres de l'Empire et gagner vos galons de sergent avant de vous mettre à votre compte comme aventurière. Un jour, vous tomberez sur le gros coup et construirez le navire auquel vous rêvez quand il n'y a rien d'autre à faire.

Personnalité
Vos carrières passées ont fait de vous une dure entre les durs. Il n'y a rien que vous préfériez à une nuit de beuverie et de jeu dans une taverne. Et si cela finit par une bagarre, tant mieux. Vous vivez sans reprendre votre souffle et si cela déplaît à certains, tant pis. Vous n'allez pas adoucir vos manières ou votre langage de marin pour qu'un idiot puisse garder ses idées romantiques sur la culture elfe.

Heureusement, le lot très mélangé dans lequel vous êtes tombée vous accepte exactement telle que vous êtes, même si Max le Halfeling essaie parfois d'exercer sur vous une influence modératrice. Cela vous fait rire — gentiment, bien sûr : Max réussirait mieux dans l'influence s'il n'était pas si petit. En fait, c'est une assez chouette meute et vous en êtes venue à les aimer beaucoup — même s'il faudrait un sacré nombre de cruches de bière avant que vous l'admettiez !

Apparence
Grande et musclée, Kat porte ses cheveux noirs coupés près du crâne, ce qui laisse parfaitement voir ses traits elfes et ses oreilles abondamment percées. Elle porte un gilet de cuir (ses bras nus sont couverts de tatouages), des jambières et des bottes. Elle arbore une expression alerte et un sourire espiègle. Elle porte une épée longue et une dague et se montre souvent avec une gourde ou une bouteille en main.





Chapitre VI

DU BARRAGE LEIDER À NIDDESDORF

Bien qu'il puisse être approché depuis d'autres directions, le meilleur point de vue sur le barrage Leider s'obtient en suivant la Leider vers l'amont. Cela mène les voyageurs au pied même du barrage et leur permet de voir ce stupéfiant résultat de la technologie des nains dans toute sa gloire.

Construit il y a près de deux cents ans, le barrage fournit l'énergie nécessaire aux marteaux et autres machineries des forges qui se cachent à l'intérieur de la falaise. L'approche par le bas est surveillée, mais les voyageurs n'ont rien à craindre de la communauté naine qui, pour une pièce d'or, leur offrira une visite guidée des forges.

Il faut au moins prendre un jour ou deux pour voir toute la machinerie. On ne peut obtenir aucun logement à l'intérieur du complexe de la falaise, mais de nombreux nains et humains vivent à proximité, dans un délicieux village au bord du lac (Leiderburg). Là, les voyageurs trouveront sans difficulté des chambres à la Taverne Au Bord De L'eau.

Le lac Leider est un lac artificiel créé par les nains et le barrage ; plusieurs légendes étranges courent à propos de cette étendue d'eau. Il est difficile d'y croire quand on est assis sur la terrasse de la taverne en buvant de la bière naine, en mangeant du poisson frais et en regardant le soleil qui étincelle sur les eaux bleues.

Ces histoires comprennent, entre autres, celle d'un village au fond de la vallée qui ne voulut pas tenir compte de l'avis d'inondation imminente. Ceux qui sont restés dans leur maison continueraient de vivre sous la surface des eaux et bien des récits liés à cette histoire peuvent être entendus à la taverne.

Certains habitants du cru disent que, lorsqu'il fait beau, on peut voir d'étranges formes se déplacer sur le fond du lac pendant que d'autres vous parleront de ces bateaux de pêche qui ne sont jamais revenus ou qui sont rentrés vides. Voilà qui peut provoquer d'agréables frissons dans l'auditoire même quand le soleil brille.

En soirée, la taverne résonne au son des tambours et des flûtes des nains. Les voyageurs qui arrivent là pour l'équinoxe de printemps pourront contempler le spectacle rare des danses traditionnelles des demoiselles naines au bord du lac.

De nombreuses communautés naines refuseraient d'accueillir des visiteurs pendant cette période, mais les nains de la Leider sont amicaux et considèrent que les étrangers portent bonheur. L'argent est toujours un cadeau approprié pour un nain et un ami nain m'assure que leurs prix ne comprennent jamais le pourboire obligatoire.

En amont du lac se trouvent les Gorges du Todtmacht et Damerung que des visiteurs aventureusement romantiques pourront contempler avec une plaisante terreur. Cependant, les voyageurs doivent être avertis qu'aucun pont ne les traverse sur des kilomètres et que le barrage lui-même est le seul moyen sûr de traverser la rivière sans faire un détour de plusieurs jours dans une contrée sauvage.

Marienburg
14 Kaldezeit

Mon cher Klaus,

Si vous recevez cette lettre, c'est, je le crains, que les risques qu'il me fallait prendre ont entraîné un résultat peut-être inévitable. J'espère que vous ne ferez pas honte à ma mémoire.

J'ai continué mes études des sujets dont j'ai discuté avant votre départ et les conclusions que j'en ai tirées sont très proches de celles que j'attendais. Tenez-vous le pour dit, mon garçon : ne laissez pas des idées préconçues obscurcir votre jugement quand vous faites de la recherche ! Ces textes que j'ai examinés impliquaient bel et bien que le plus sûr moyen de parer au Danger est aussi le plus infâme : le Meurtre. Maintenant, je dois m'efforcer de persuader les fanatiques de la Confrérie Antique des Lecteurs Illuminés de renoncer à un tel chemin.

(Avais-je déjà cité devant vous le nom complet de la Confrérie ? Je ne crois pas. Mais il est à craindre que ma propre voie m'ait maintenant entraîné trop loin des sentiers balisés par leurs serments insipides. Tant pis.)

Si mes motivations n'étaient que sentimentales, j'accepterais l'opprobre qu'ils me réservent sans doute de meilleure grâce. Mais j'ai peur que la folie et l'aveuglement soient de leur côté, pas du mien. Comme je crois vous l'avoir dit (mais m'avez-vous prêté attention ? Je me le demande) Mandelbrote est un rapporteur assidu et exact mais d'une intelligence assez grossière et passablement incapable de percevoir les ramifications subtiles des actions qu'il recommande. Dans ce cas, il insiste pour que le retour de Zahnarzt le Désincarné soit prévenu par le sang et le sacrifice mais il n'imagine pas un seul instant les implications qu'un tel acte peut avoir dans le cas d'une puissance démoniaque.

Peut-être que ce meurtre entravera Zahnarzt, ou tout au moins l'affaiblira. Peut-être que d'antiques sortilèges le rendront impossible. C'est au Chaos que nous nous opposons et rien ne peut être certain. Mais pour ma part, je suis convaincu que la voie de la compassion se trouve être aussi la plus sûre. Si seulement on pouvait compter sur les fanatiques de la Confrérie pour voir au-delà de l'idée de détruire ce qui leur fait peur. Si je n'arrive pas à les sauver d'eux-mêmes, il faut que vous vous en chargiez.

Il se pourrait que vous ayez besoin d'aide pour cette mission. Si vous bénéficiez toujours de la compagnie des personnes qui vous ont escorté dans les Wastelands, je vous prie de surtout leur transmettre ce message : n'ayez aucune confiance dans le jugement des Bibliothécaires ; faites votre possible pour préserver la vie de la malheureuse victime que vous avez ramenée des Wastelands. Vous avez entrepris cette mission à ma demande et je dois donc en accepter seul la responsabilité ; maintenant, je ne peux que vous supplier de réparer le mal que j'ai pu causer. Ce n'est pas simplement la vie d'une personne qui est en jeu, ou le confort de ma conscience ; c'est le monde entier qui pourrait être en danger.

Il est un autre point que je dois porter à votre attention. Le renseignement ne vous sera peut-être d'aucune utilité, mais je vous le donne tout de même, comme toutes ces leçons que j'ai essayé de vous inculquer. Une fois, pendant quelques semaines, je m'étais intéressé à la Confrérie elle-même et j'avais étudié ses fondations, tant du point de vue matériel que spirituel. Je crois que, lorsque les cavernes sous l'ancien temple solkanite ont été aménagées, plusieurs voies d'accès ont été creusées. (Si vous vouliez confirmer la chose, je vous renvoie aux mémoires de Norrtokk le nain dont la Bibliothèque possède le manuscrit.) Nombre de ces routes ont sans doute été depuis comblées ou détruites par le temps mais je crois que trois survivent toujours. L'une passe bien sûr par les caves du temple susdit ; une autre est utilisée par les membres pleins et les agents de confiance quand ils sont envoyés à Marienburg. La troisième n'est, je crois, plus utilisée aujourd'hui mais une remarque qu'avait laissé échapper l'ancien Bibliothécaire-en-Chef me fait penser qu'un examen attentif de sa propre cellule pourrait être fructueux. Utilisez ce renseignement comme vous l'entendez.

Une fois encore, je suis désolé de ne pouvoir, dans les circonstances qui vous amènent à lire ceci, vous parler en personne. Si vous choisissez de suivre une carrière académique, comme je l'espère, je souhaite que vous puissiez choisir l'érudit qui sera capable de vous apporter la discipline et la direction dont vous avez tellement besoin.

Avec mes plus sincères espoirs de réussite dans la mission que je vous confie,

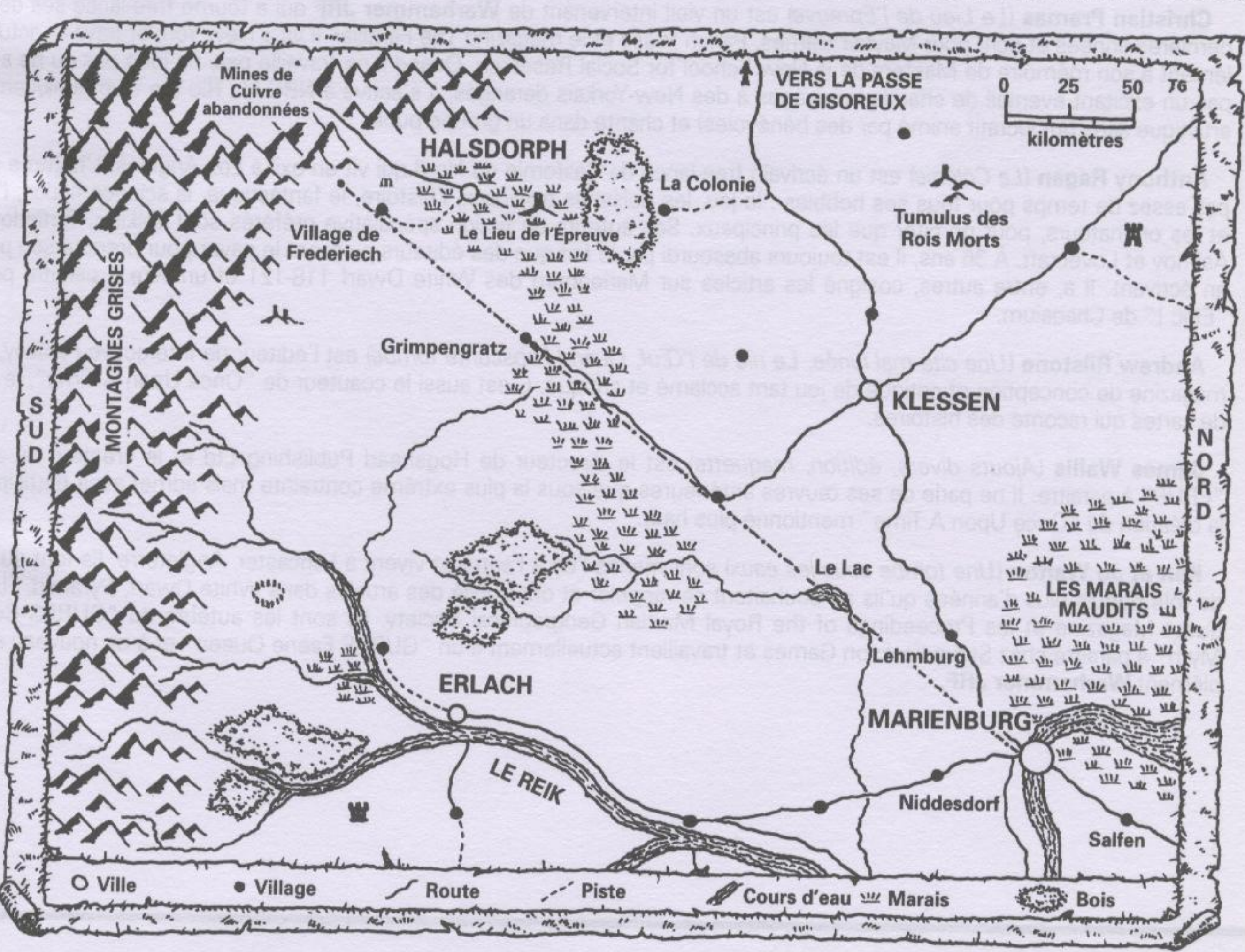
Ernst Goffman

Post Scriptum : S'il vous plaît, mon garçon, ne commettez plus jamais l'erreur de qualifier d'Ontologiques les systèmes philosophiques dont vous souhaitez simplement souligner l'aspect Matérialiste. Vous persisteriez dans une telle prétention que le désespoir me saisirait.

Carte des Wastelands des joueurs

Mines de Cuivre
Inexploré
VERS LA PASSE DE GISOREUX
0 25 50
kilomètres
HALSDORPH
Tumulus des Rois Morts
Inconnu
Loups
MONTAGNES GRISES
SUD
Colonie Orque ?
KLESSEN
Chute de Grognag
Inconnu
NORD
LES MARAIS MAUDITS
Attention Fimirs
Lehmburg
ERLACH
Site de la Bataille de Varngen
MARIENBURG
LE REIK
Niddesdorf
Salfen
Ville
Village
Route
Piste
Cours d'eau
Marais
Bois

Carte des Wastelands du MJ



Auteurs

Lea Crowe (*La Lune des Métamorphoses*) a été bibliothécaire free-lance, mathématicienne, métreur-vérificateur, organisatrice de conventions, éditrice de livres encyclopédiques, rédacteur technique, une très mauvaise alpiniste, une pire encore spéléologue, une wargameuse occasionnelle ; elle travaille à un nouveau jeu de rôle révolutionnaire ; mais n'est-ce pas le cas de tout le monde ? Lea souhaiterait remercier Geoff Hale et Lance Hanson pour leur aide.

Lief Eriksson (*Erreur Judiciaire*) est récemment entré dans le sombre royaume des plus de vingt-cinq ans où il vit avec sa copine et deux lapins tueurs apprivoisés. Il a découvert l'Amérique il y a environ mille ans, mais les autochtones l'ont tué lors de sa cinquième visite. Leif a été séduit par le côté obscur du jeu de rôle au milieu des années 80 et il organise un tournoi **Warhammer JRF** à UppCon en Suède depuis 1992, avec Stefan Karlsson ces deux dernières années. Pendant qu'il écrivait "Erreur Judiciaire", il essayait d'étudier les Mathématiques et, plus généralement, de profiter de la vie.

Stefan Karlsson (*Erreur Judiciaire*) a vingt-deux ans et essaie désespérément de faire quelque chose de sa vie avant d'entrer dans le sombre royaume, en vain jusqu'ici puisque les livres, les films et les JdR semblent déterminés à l'accaparer. Il a sauté sur l'occasion d'écrire pour Hogshead sans penser aux conséquences. Il suit actuellement des études d'Anglais qui pourraient déboucher rapidement sur un diplôme s'il arrive à combler le retard creusé par "Erreur Judiciaire".

Phil Masters (*Où que vous soyez*) a écrit dans de nombreux magazines de jeu de rôle depuis 1980 avec White Dwarf mais aussi The Last Province, Pyramid, Shadis, Interactive Fantasy et Dragon. Il est l'auteur de "Kingdom of Champions" et autres pour Hero Games, "GURPS Arabian Nights" et la moitié de "GURPS Places of Mystery" pour Steve Jackson Games et un "Sands of Time" à paraître pour Atlas Games. Il finance son goût pour le cognac français, le chocolat belge et le réseau Internet avec un second travail d'informaticien programmeur.

Sandy Mitchell (*Brûlez-les ! Brûlez-les !*) est un auteur free-lance de scénarios et autres articles de jeu depuis de nombreuses années. Il a signé une partie de la littérature de fiction Warhammer ainsi qu'un certain nombre d'articles pour White Dwarf, Valkyrie et d'autres magazines. En dehors du jeu, ses hobbies comprennent les arts martiaux, les fanzines SF et les découverts bancaires.

Christian Pramas (*Le Lieu de l'Épreuve*) est un vieil intervenant de **Warhammer JRF** qui a tourné free-lance ses deux dernières années et écrit pour Mayfair Games, Pariah Press et le magazine The Familiar. Il vit à New York et travaille actuellement à son mémoire de Masters de la New School for Social Research. Quand il ne travaille pas, ne joue pas ou ne sert pas un excitant éventail de chauds breuvages à des New-Yorkais dérangés, il s'active à NBC No Rio (un club punk/centre artistique sans but lucratif animé par des bénévoles) et chante dans un groupe punk.

Anthony Ragan (*La Colonie*) est un écrivain free-lance de Californie du Nord qui vit en exil à Los Angeles. L'homme n'a pas assez de temps pour tous ses hobbies : le jeu, les poissons tropicaux, l'histoire, le fantastique, la science fiction, l'art et les ordinateurs, pour ne citer que les principaux. Ses auteurs de fiction spéculative préférés sont Tolkien, Turtledove, Asimov et Lovecraft. À 36 ans, il est toujours abasourdi par le fait que des éditeurs puissent le payer pour prendre son pied en écrivant. Il a, entre autres, cosigné les articles sur Marienburg des White Dwarf 118-121 et un livre à paraître pour "Elric !" de Chaosium.

Andrew Rilstone (*Une cité mal lunée, Le nid de l'Œuf, Quand l'obscurité tombe*) est l'éditeur de Interactive Fantasy, ce magazine de conception et critique de jeu tant acclamé et critiqué. C'est aussi le coauteur de "Once Upon A Time", le jeu de cartes qui raconte des histoires.

James Wallis (*Ajouts divers, édition, maquette*) est le directeur de Hogshead Publishing Ltd et le créateur du JdR "FRUP" à paraître. Il ne parle de ses œuvres antérieures que sous la plus extrême contrainte mais admet avoir participé à la création du "Once Upon A Time" mentionné plus haut.

Ken et Jo Walton (*Une tombe sous les eaux*) sont mariés l'un à l'autre et vivent à Lancaster, Angleterre. Ils font du jeu de rôle depuis plus d'années qu'ils ne souhaitent se rappeler et ont publié des articles dans White Dwarf, Pyramid, Heroquest Magazine et les Proceedings of the Royal Martian Geographical Society. Ils sont les auteurs du "GURPS Celtic Myth" à paraître chez Steve Jackson Games et travaillent actuellement à un "GURPS Faerie Queen" et à un nouveau supplément **Warhammer JRF**.



Chuchoteur, murmureur, viendra-t-elle bientôt,
Celle qui vit dans la Lune du Chaos ?
Chuchoteur, murmureur, est-ce l'heure de ton réveil
Quand Mórrslieb dévore le soleil ?
Chuchoteur, murmureur, pourquoi chuchoter autant ?
C'est pour mieux te manger, mon enfant !
(Comptine marienbourgeoise)

Marienburg : une cité commerçante, culturelle, superstitieuse et meurtrière. Venus y chercher un livre rare, les aventuriers découvrent une sinistre histoire qui mêle machinations, érudits disparus et pouvoirs étranges. L'annonce d'une éclipse commence à se répandre, entraînant dans son sillage des rumeurs au sujet de démons antiques.

La cité est en proie à la panique et secouée par des émeutes. Les aventuriers affrontent des conspirateurs, des sectateurs et un étrange ordre de prêtres-érudits dans une course contre la montre pour retrouver et récupérer le seul artefact capable de protéger Marienburg de la destruction. Monstres, mutants, sabotage et trahison les attendent en chemin.

"L'Œuf de Lune" tant cherché par les aventuriers sauvera-t-il la ville — ou la condamnera-t-il aux ultimes ravages des forces du Chaos ?

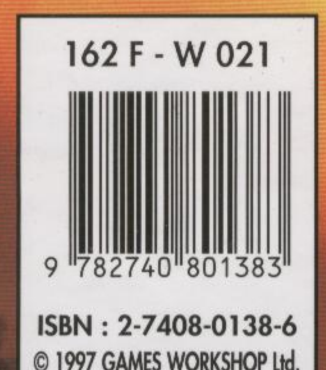
Zahnarzt reviendra

L'Agonie du Jour est une toute nouvelle aventure de 128 pages pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique. Le plus grand port du Vieux Monde sert de décor à une série de scénarios associant enquête, action, suspense et terreur pour conter une de ces quêtes extraordinaires qui ne peuvent arriver que dans le monde de Warhammer : une recherche du savoir qui se transforme en une course désespérée contre la mort.

L'Agonie du Jour contient neuf scénarios qui s'enchaînent, des informations nouvelles sur Marienburg et les Wastelands qui l'entourent, diverses cartes et documents ainsi que six personnages pré-tirés. Ce livret est conçu pour des personnages dans leur seconde ou troisième carrière et peut facilement s'insérer dans une campagne en cours.

Bourré de dessins superbes, de rencontres excitantes et de dangers constants, L'Agonie du Jour est le premier supplément totalement inédit à paraître pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique depuis des années. Il séduira les nouveaux joueurs comme les fans de toujours.

162 F - W 021



ISBN : 2-7408-0138-6







Édition Française :
Jeux Descartes 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15